říjen 2001 1.

49,- CZ . 69,- SK



minulost, přítomnost a budoucnost konzolové zábavy

HERNÍ KONZOLE NA TRHU

PS2 . GAMECUBE . PLAYSTATION . GAMEBOY . XBOX . DREAMCAST . NINTENDO 64

XGEN

www.xgen.cz konzolový magazín

ECTS.2001

NOVÉ HRY. KRÁSNÉ ŽENY A SVÍTÁNÍ NAD TEMŽÍ

GRAN TURISMO

rychlost a realita na čtyřech kolech



SÉRIE NHL

1993 – 2002: v ledu vyrytá historie nejslavnějšího titulu EA SPORTS

BURN.OUT
DINO CRISIS 2 (PSOne)
PROJECT EDEN (PS2)
DARK CLOUD (PS2)
TITANIUM ANGELS (PS2)
STATE OF EMERGENCY (PS2)
THE LEGEND OF ZELDA (GBC)

PREVIEW
DOOM (GBA)
ETERNAL DARKNESS (GC)
FINAL FANTASY X (PS2)
HALO (XBOX)
DROPSHIP (PS2)

PLAKÁT



FILM TOMB RAIDER

HERDY GERDY

I V PRAVĚKU DOVEDLI DÁT POŘÁDNOU HERDU



MUŽ, STOJÍCÍ ZA ČESKÝM NINTENDEM

ROZHOVOR

SOUTĚŽ

3x GAME BOY (GAME BOY ADVANCE, GAME BOY COLOR, GAME BOY POCKET)

9 771213 565006

PŘEDPLATNÉ ČASOPISU XGEN

JDI DO TOHO NA PŮL ROKU ZA 234 KČ

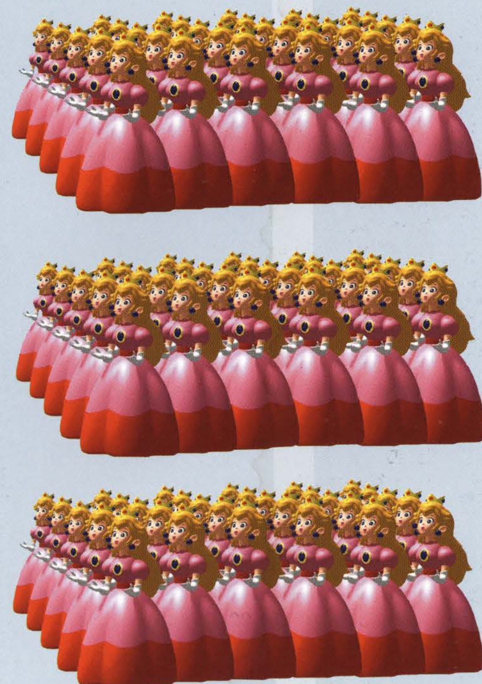
NEBO KAŠLI NA OPATRNOST A BUĎ POŘÁDNÝ SMAŽÁK.

ROČNÍ PŘEDPLATNÉ JE JENOM ZA 468 KČ.

Prvních 50 čtenářů, předplativších si Xgen na celý jeden rok, dostane následující číslo magazínu ZDARMA. Navíc každý měsíc vybereme jednoho z předplatitelů a pošleme mu plnou hru na konzoli, kterou uvede na kupónu.

SEŽERTE JE VŠECHNY!





JAK SI TEDY XGEN PŘEDPLATIT?

Stačí poslat vyplněný kupón z protější strany.

tirage

2001 © XGEN, konzolový magazín.
Vydavatelství:
LYNX MARKETING s. r. o.
(Quest Publishing)
Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Adresa redakce:
XGEN, Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Šéfredaktor:
Pavel Žďárek
tel.: +420 2 84 000 185
(pavel.zdarek@xgen.cz)

Art director:
Vítězslav Gric
(vitezslav.gric@xgen.cz)

Autoři:
Jan Doležel (jan.dolezel@xgen.cz)
Michal Brzák (michal.brzak@xgen.cz)
Jan Spáčil (jan.spacil@xgen.cz)
Tomáš Haluza (tomas.haluza@xgen.cz)
Šimon Záruba (simon.zaruba@xgen.cz)
Pavel Hacker (pavel.hacker@xgen.cz)
Štěpán Kopřiva (stepan.kopriva@xgen.cz)
Bára Kallistová (bara.kallistova@xgen.cz)
Filip Coufal (filip.coufal@xgen.cz)
Jiří Forman (jiri.forman@xgen.cz)

XGEN on-line:
www.xgen.cz.

Web design:
Vítězslav Gric
(vitezslav.gric@xgen.cz)

Project manager:
Martin Klimeš
(martin.klimes@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 114
fax: +420 2 84 000 101

Inzerce:
Robert Seidl
(robert.seidl@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 107
fax: +420 2 84 000 101

Distribuce:
UDT, Transpress, MediaPrint & Kapa,
PressMedia

Předplatné:
SEND
(send@send.cz)
Antala Staška 80, 140 00 Praha 4
tel.: +420 2 61 00 66 51-53

Tisk:
HELMA v.o.s.
Opletalova 40, 110 00 Praha 1

Podávání novinových zásilek
nepovolila Česká pošta, s. p.

Registrační číslo:
MK ČR E 12885

ISSN: 1213-5658

Cena: 49Kč / 69Sk

Vychází měsíčně.

Toto číslo vychází: říjen 2001

courage

Vážení čtenáři,

neváhám začít tradiční větou, že to, co držíte v rukách je nový časopis. Je to časopis, respektive magazín o herních konzolích. Jeho cílem je přinášet vám každý měsíc zajímavé informace ze všech odvětví herního průmyslu. Tedy, přesněji řečeno, té části herního průmyslu, která má něco společného s videohrami a konzolemi vůbec. Jak z toho vyplývá, nebudeme se zabývat PC hrami.

Nedílnou součástí našeho magazínu je rozsáhlý web, který má na konci září za sebou již dva měsíce provozu, během kterého se odstraňovaly novorozenecké nemoci. Nyní je již v plné síle a čeká na vaši návštěvu. Jeho obsah je samozřejmě také plně věnovaný konzolím a kultuře s nimi spojené. Pokud to náhodou netušíte, najdete ho na adrese www.xgen.cz.

Teď pár slov k tomu, co od našeho magazínu (web nevyjímaje) můžete konkrétně očekávat. Kromě recenzí (které zatím pro větší aktuálnost umisťuje přímo na web), preview a novinek, jsme se rozhodli přijít s něčím novým, co nikdo před námi nezkusil. Nechceme vás zasypávat jen pouhými informacemi z druhé ruky, ale chceme vás vzít na velkou projížďku celým herním světem. Seznámíme vás s lidmi, kteří hry tvoří, ukážeme vám jak a zjistíme proč. Půjdeme přímo mezi vás, hráče. Budeme pátrat po tom, co hrajete a dostaneme z vás proč. A až to zjistíme, uspořádáme pro vás třeba turnaj. Nehodláme se zastavit před státními hranici a pro žhavé novinky vyrazíme nejen do Londýna na tradiční herní show ECTS (reportáž, novinky a řadu zajímavostí najdete na str. 6 – 15), ale třeba až do Japonska, kde na výstavě SpaceWorld 2001 proběhlo uvedení Gamecubu na japonský trh. První informace z obou cest jste možná už našli na našich webových stránkách, ale to co obsahuje toto číslo, jste určitě ještě nečetli. Rozsáhlé materiály získané v Tokyu jsme se nakonec rozhodli přeložit do příštího čísla. A věřte, že jde o skutečně zajímavé věci, takže si naše „japonské" číslo nenechte ujít.

Na co jsem zapomněl? Možná na to nejdůležitější. Na vás – na čtenáře. Rád bych poděkoval každému, kdo si Xgen – zatím pro vás nový a neznámý časopis – zakoupil. Všichni víme, že žádný nový časopis v Čechách to nemá jednoduché a že český hráč je také náročný čtenář, který se nedá jen tak oblafnout. Pár konzolových časopisů tu již bylo před námi a příliš se jim nedařilo. My jdeme trochu jinou cestou, ale jestli je to cesta správná, nám můžete říci jenom vy. Neváhejte proto sednout a napsat nám, co se vám na časopisu nebo webových stránkách líbí, co nelíbí, co byste uvítali, co byste zrušili. Jedině komunikace mezi čtenářem a redakcí může napomoci k tomu, aby první multiplatformní konzolový časopis našel své pravidelné místo u prodejců tisku.

To by bylo na úvod. Uznávám, že tento úvodník je poněkud hutný, ale je to způsobeno tím, že v době, kdy ho píšu, máme všichni práce nad hlavu. Bude se Xgen čtenářům líbit? Jak zareagují na jeho provázanost s webem? Nezaleknou se nezvyklého obsahu? Nezapomenu si nařídit budíka na šestou? Aha... Ne, to už nebyla otázka pro vás. To bylo znamení, že bych měl jít zažehnat přicházející chřipku a dovést dílo do konce.

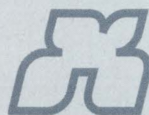
Přeji vám příjemné čtení za celý redakční tým a těším se nashledanou u druhého čísla.

Pavel Žďárek
šéfredaktor

P.S.: Přestože většinu světa nyní trápí jiné problémy, věříme, že právě časopis o hrách vám může přinést potřebné rozptýlení. Nebylo by snad lepší, kdyby svět místo války uspořádal obrovský turnaj v nějaké hře?

PSYCHOANALÝZA NAŠEHO REDAKČNÍHO KOLEKTIVU

Před podpisem jakékoliv smlouvy je vždy dobré zjistit co nejvíce informací jak o samotném předmětu smlouvy, tak o lidech, kteří za ním stojí. A protože vy – čtenáři a my – redakce spolu vlastně uzavíráme Smlouvu o symbióze, tak je na místě náš kolektiv představit.



Přijďte na www.xgen.cz hodnotit jednotlivé články z tohoto čísla. Pomůžete nám tak zjistit váš vkus a naše omyly, na základě čehož budeme moci připravovat lepší a lepší a ještě lepší časopis.

Jméno: Pavel Žďárek
Přezdívka: Gorm
Pozice: Šéfredaktor
Oblíbené hry: Alone in the Dark, Blair Witch Trilogy, Clive Barker´s Undying, Xevious
Koníčky: hudba, sport, filmy

Jméno: Vítězslav Gric
Přezdívka: SaKRa
Pozice: Art Director
Oblíbené hry: Dungeon Keeper, Wipeout 2097, Final Fantasy série, Unreal Tournament, Tekken 3
Koníčky: knížky, hudba, magie, xgen

Jméno: Martin Klimeš
Přezdívka: Kaleš
Pozice: Project Manager
Oblíbené hry: Gran Turismo, Half-Life, Magic Carpet, Soul Calibur
Koníčky: motokáry, xgen, internet, film, šipky

Jméno: Bára Kallistová
Přezdívka: Kallistó
Pozice: manga a kulturní agent
Oblíbené hry: Rayman
Koníčky: sci-fi, RPG hry (Vampire: the Masquerade, Mage: the Ascencion), ubližování si na kolečkových bruslích

Jméno: Tomáš Haluza
Přezdívka: Spy
Pozice: PlayStation expert
Oblíbené hry: Metal Gear Solid, Music 2000, ISS PRo Evolution 2
Koníčky: Radiohead, UFO a pohodlná postel

Jméno: Radomír Lapka
Přezdívka: RadstaR
Pozice: Xbox expert
Oblíbené hry: Operation Flashpoint, Gran Turismo 3, Half-Life: Counter-Strike
Koníčky: No tak rozhodně počítače a auta (hlavně různě upravená)

Jméno: Ondřej Pessr
Přezdívka: Eddie
Pozice: multifunkční agent
Oblíbené hry: jsem všežravec, jakákoliv dobrá hra
Koníčky: volejbal, squash, tenis, bowling, hromady knih, počítače

Jméno: Filip Coufal
Přezdívka: Chrasty
Pozice: filozof
Oblíbené hry: Prší, Kuličky, Fotbal
Koníčky: víno, ženy, zpěv

Jméno: Milan Jablonský
Přezdívka: Virgil
Pozice: hlavní sporťák
Oblíbené hry: ISS Pro Evolution 2, Gran Turismo 3, Metropolis Street Racer, Commandos, série NHL, Duke Nukem
Koníčky: pivo, ženy, zpěv

Jméno: Michal Brzák
Přezdívka: MSoft
Pozice: PlayStation a Game Boy expert
Oblíbené hry: Transport Tycoon deluxe, Half-Life, Rage Racer
Koníčky: comics, auta

Jméno: Šimon Záruba
Přezdívka: Nájemnej medvěd
Pozice: Mobilní a herní expert
Oblíbené hry: Counter-Strike, Counter-Strike, Windows 98
Koníčky: Hatátitlá, Šemík, Trojský kůň

Jméno: Jan Spáčil
Přezdívka: Solid Snake
Pozice: PlayStation expert
Oblíbené hry: Dungeon Master, Final Fantasy VII, Metal Gear Solid
Koníčky: film, literatura, semo tamo nějakej ten sportík

SCÉNÁŘ: GORM KRESBA: McMAGIC

XGEN MIX NO. 1 OPERACE HELLCUBE

XGEN REDAKCE

TAK DNESKA BY SE MĚL GORM VRÁTIT Z TOHO JAPONSKA. JSEM ZVĚDAVÁ, CO PŘIVEZE.

TAK JSEM TADY, PÁNOVÉ A DÁMO. JAK JSTE SE TU BEZE MĚ MĚLI? CO PRÁCE?

PRÁCE? JO, DOBRÝ...

TAK HÁDEJTE, CO JSEM VÁM Z TOHO ŠPAJZ WORLDU PŘIVEZ?

DOUFÁM, ŽE PŘIVEZE GEJMKJŮBA!



Jméno: Pavel Hacker
Přezdívka: Rattle
Pozice: hokejový mág a filmař
Oblíbené hry: Counter Strike a ...
Koníčky: Hokej, hokejbal, film



Jméno: Štěpán Kopřiva
Přezdívka: žádná
Pozice: to je příliš soukromá otázka, na tu neodpovím
Oblíbené hry: Resident Evil 1-3, Ridge Racer Type 4, Medal of Honor, Wipeout
Koníčky: filmy, comicsy, braková literatura, peníze, elektrokautering



Jméno: Pavel Buňata
Přezdívka: Ad Meer
Pozice: kulturní atašé
Oblíbené hry: Člověče, nezlob se, Žolíky, Tomb Raider
Koníčky: autorská tvorba, muzika, malování akvarelů



Jméno: Jiří Forman
Přezdívka: S.L.Y.
Pozice: Nintendo expert
Oblíbené hry: Goden Eye 007, Zelda, Colin McRae Rally
Koníčky: hraní gamesek, roštěnky, auta, moje kolo Author Traction



Jméno: Jan Doležel
Přezdívka: Kalička
Pozice: Vrchní deníkář
Oblíbené hry: Diablo II, Baldur's Gate, Heroes of Might and Magic III
Koníčky: programovaní, fantasy, volejbal



Jméno: Martin Mastný
Přezdívka: McMagic
Pozice: dvorní malíř
Oblíbené hry: Final Fantasy (vše od Square), Metal Gear Solid, Baldurs Gate
Koníčky: kresba, malba, počítace, hry, inet, movie a přítelkyně

ZPŮSOB HODNOCENÍ

Pro jednoduchou orientaci v hodnocení her jsme zvolili jednoduché tabulky. V jednoduchosti je totiž síla. Vzhledem k tomu, že papírový časopis Xgen zatím neobsahuje recenze her, které naleznete na našich webových stránkách, seznámíme vás jen s tabulkami, které naleznete u preview. A nebojte se, jak se bude Xgen rozrůstat o další stránky, objeví se v něm nejenom recenze, ale i další rubriky, na které v této chvíli není místo.

MORTAL KOMBAT 4 – Preview GameBoy

Typ hry: informace o typu hry (např. arcade, akční, adventure, simulátor aj.)
Žánr: žánr, do kterého hra spadá (např. fantasy, sci-fi, horor, válečná, fotbal aj.)
Datum vydání: co nejpřesnější datum vydání hry

MORTAL KOMBAT 4
Platforma: pro jakou konzoli je hra určena
Vývoj: vývojářský tým, který na hře pracuje
Vydavatel: společnost, která hru v zahraničí (a pokud to již budeme vědět, tak i v ČR) vydá

Prognóza: údaj v procentech, který osvětluje, jaké je mínění autora preview o kvalitách hry dle do té doby dostupných materiálů

SOUTĚŽ SE SPOLEČNOSTÍ CONQUEST O TRIO KONZOLÍ GAME BOY



Společnost Conquest Entertainment a. s. a časopis Xgen pro vás tento měsíc připravily soutěž o tři konzole Game Boy. První cenou je nejnovější Game Boy Advance, druhou Game Boy Color a třetí pak Game Boy Pocket. Abyste se dostali do slosování, stačí jen správně odpovědět na následující otázky a odpovědi poslat e-mailem na adresu: soutez@xgen.cz nebo poštou na adresu redakce: XGEN, Hybernská 20, 111 21 Praha 1.

1. V které zemi se nachází hlavní stan společnosti Nintendo?
a) Japonská republika
b) Česká republika
c) Pobřeží slonoviny
d) Japonsko

2. V jakých barevných mutacích se prodává Game Boy Color?
a) červená, zelená, fialová, žlutá...
b) stříbrná, fialová, zelená, platinová
c) černá, bílá, žlutá, flekatá
d) písková, ledovcová, trávově zelená, žíhaná

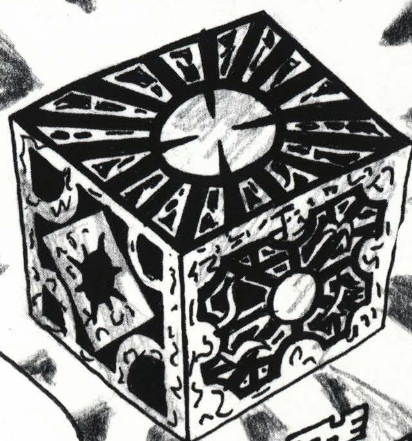
3. Jaká je nejprodávanější herní série na Game Boy Color?
a) Zelda
b) Pokémon
c) Sonic
d) Doom

4. Jak se jmenuje nová konzole společnosti Nintendo?
a) Gateshit
b) GameKvadr
c) Gamecube
d) Gambrinus

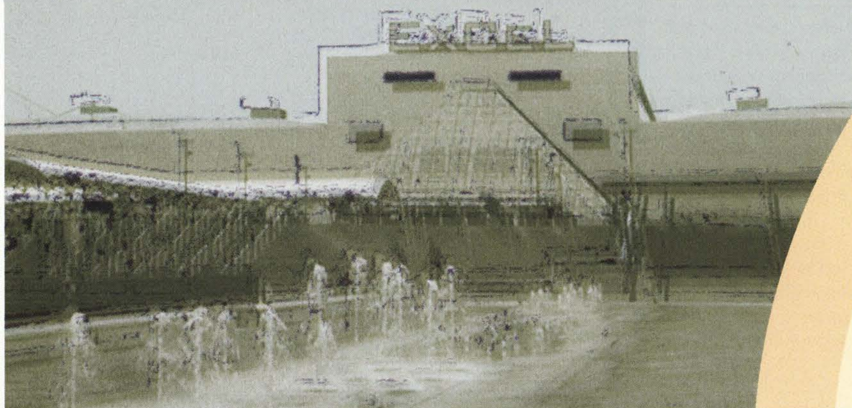
5. Na Game Boyi se nikdy neobjevila jedna z následujících postaviček. Jaká?
a) Mario
b) Pikachu
c) Freddy Krueger
d) žádná taková postavička neexistuje

Odpovědi posílejte na adresu redakce nebo e-mailem do 16. 11. 2001. Kteří z vás jsou šťastnými výherci se dozvíte v prosincovém čísle.









O čem může být článek, ve kterém se vedle sebe objeví slova: Londýn, ExCeL, konzole, doky, kočky, sendviče a Jack Rozparovač? No přece jedině o ECTS, výstavě zachycující aktuální stav a události herního průmyslu. Letos se konala po třinácté, ale poprvé v nové hale. Na následujících stránkách se o ní dozvíte naprosto vše.

ECTS 2001







Poprvé se ECTS (Europian Computer Trade Show) konalo v roce 1989 a navštívilo ho 1 800 návštěvníků. Od té doby si tato výstava získala značnou prestiž a oblibu, stejně jako hala Olympia, ve které se vždy konala. Z několika různých důvodů (tím nejuváděnějším je přítomnost velké řady sloupů) se letos ECTS přesunulo do nové haly ExCeL, která se nachází v Londýnských docích.

Přestože má nová hala hezký a moderní design, 90 000 čtverečních metrů (65 000 z nich je samotný prostor pro stánky vystavovatelů) a klimatizaci, nás příliš neokouzlila. Hlavně asi proto, že se nachází v té části Londýna, která na svou kultivaci stále ještě čeká. Kolem haly se tedy nachází především staveniště, v sousedství čtvrť s minimálním počtem obchodů a hotelů, a co jediné opravdu potěší, je doprava, která je bezproblémová. Hodláte-li tedy k hale dorazit a najít si hotel, mohli byste trochu pohořet. Naštěstí nám se to nestalo. Hotel, ve kterém jsme se zabydleli, byl ve všech ohledech luxusní a od výstavní haly byl vzdálen sotva 15 minut chůze.

Den před výstavou probíhalo v hale stěhování. Náš tým byl na místě. Doufali jsme v možnost návštěvy Press centra, ale to bylo tou dobou ještě staveništěm, stejně jako přilehlé okolí haly. Kromě jedné historky z návštěvy Business centra se nic zajímavého nestalo.

Historka: Vydali jsme se tedy nahoru do Business centra, aby si Pavel mohl poslat email. Když jsme dorazili v prvním patře ke dveřím, kde to mělo být, tak jsme hned pěkně rychle zjistili, že nic nebude. Nikde ani noha, dveře zamčeny a za dveřmi zhasnuto.

Když jsme odcházeli, všimli jsme si schodiště, které vedlo jak dolů tak nahoru.
Čas 17:15:35. Tu nás napadla myšlenka, že bychom se třeba mohli do haly dostat nepozorovaně po tomhle schodišti. Co by novinář neudělal pro exkluzivní fotky nebo rozhovor, že?
Čas 17:15:53. I jal jsem se iniciativy a otevřel jsem dveře.
Čas 17:16:02. Pavel čte na dveřích: „Tyto dveře jsou chráněny alarmem“.
Čas 17:16:11. Pouštím dveře.
Čas 17:16:16. Červený majáček nad dveřmi začne blikat a rozezní se alarm.
Čas 17:16:18. Všichni 3 nenápadně zdrháme, co nám nohy stačí.
Čas 17:16:35. Opravdu nenápadně za pozorování ochranky se rozcházíme pod schody každý do jiného směru.

Po kontrole haly ExCeL nastalo posilnění v místních hospůdkách, krátká procházka a už jsme zamířili do postelí.

Ráno jsme se probudili do prvního výstavního dne. Nebe se na nás nemračilo, takže jsme se procházkovým krokem přesunuli na místo konání výstavy. Zatímco Press centrum už bylo funkční, staveniště kolem haly nezmizela. Umístili jsme první zprávu na web a vydali se na obhlídku stánků.



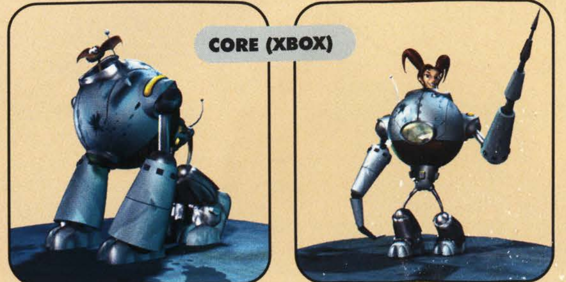
NOMAD (XBOX)

CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT

Nedá se napsat o všech firmách, které byly na ECTS, ale byla zrovna škoda nevšimnout si sympatické německé společnosti, která sice většinu svých produktů směřuje na PC, ale najde se i pár výjimek, které by měly zajímat konzolisty. Do této kategorie spadá hra *Nomads*, která se plánuje na Xbox. Tahle hra v sobě kombinuje prvky tvorby Julese Verna a magii. Navíc jde o mix 3D akční hry, real-timové strategie a RPG. Hrát budete za chlapíka s visačkou Wizard Engineer.

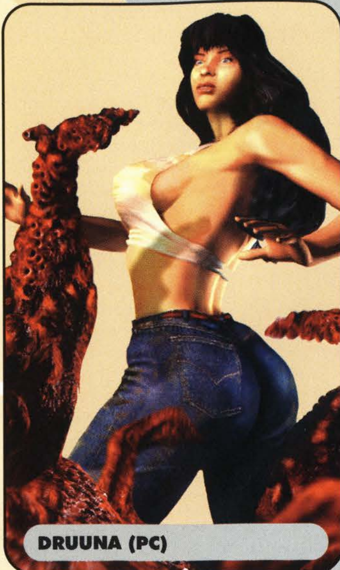
Jiným titulem plánovaným pro Xbox je akční adventure *Core*. Ta vypadá hodně zajímavě. Budete v ní hrát za čtyři postavy najednou. Všechny čtyři sedí v jednom stroji, každá má svůj výhled (pes má speciální „smell view“) a všichni společně jdou zachránit New York od vetřelců z nitra Země.

Další hry této společnosti jsou čistě pro PC, ale pokud se někdy v CDV rozhodnout přepracovat je pro Xbox, určitě to budeme moci jen s povděkem kvitovat.



CORE (XBOX)

MICROIDS



DRUUNA (PC)

Společnost Microids je z Francie, země vína a sýrů. Na ECTS jsem si jí všiml především díky zajímavé PC hře *Druuna: Morbus Gravis*, která se opírá o známý comics s velice dobře rostlou hlavní hrdinkou. Ale Microids kromě této hry (jejíž trailer je prý velmi podobný *Parasite Eve*) připravují i řadu věcí na konzole. Třeba takový Game Boy Advance, na který se chystá duchařská hra *Casper* (asi toho malého bílého poletuchu znáte z filmu) nebo Game Boy Color, pro který se připravuje adventure *Fish Files, The New Addams Family* nebo kapesní verze známé hry „naživo" *Fort Boyard* (čili Klíče od pevnosti Boyard).

Pro PS2 se chystá závodní hra *Master Rallye*, na PSOne zase ujeté závody *Monster Racer* nebo formule *Warm Up!*. Pro obě platformy (a PC) najednou pak Microids připravují simulaci závodů na motokárách s názvem *Open Kart*. Vášniví sportovci jistě sáhnou po *Tennis Masters Series* pro PS2. Aby toho sportování nebylo málo, pro platformy N64 a PSOne si Microids připravili skateboardy s názvem *X´treme Roller*.

Žádná z těchto her patrně nebude nijak překvapivým hitem. Je možná škoda, že tituly připravované pro PC (především Adventure a RPG) Microids nezamýšlejí převést na konzole. Přeci jenom třeba na PlayStationech je těch závodních her opravdu hodně a není těžké se protlačit přes konkurenci, které vévodí *Gran Turismo 3*.







MIDAS

Společnost Midas také představila pár zajímavých titulů. Bezpochyby všem bude známý název *Black & White*, kteroužto hru připravují pro PSOne. Pro PS2 pak chystají např. *Lake Masters EX*, ve kterém si můžete vyjít k televizi na ryby, *Robot Warlords*, což jsou hrátky s roboty uprostřed Tokya roku 2002 nebo závodní *Penny Racers*.

MIDWAY

U Midway zvolili taktiku schovat za zavřenými dveřmi. Proto se zachováme podobně jako oni a o jejich hrách neprozradíme více než, že budou. Takže vězte, že pro PS2 se chystají: *Cart Fury*, hitový *Spy Hunter, Artctic Thunder* a *NHL Hitz 2002*. Slušná nabídka pro GBA je následující: *Midway´s Greatest Arcade Hits, Mortal Kombat Advance, Rampage Puzzle Mania* a *Cruis´n Velocity*. Tyhle všechny tituly vyjdou ještě letos. Zato verze her *Arctic Thunder a NHL Hitz 2002* pro Xbox a Gamecube na své „release date" zatím čekají.

Jak vidíte, zatím ani slovo o *Mortal Kombat 5*, přestože už se z několika zdrojů ozvaly hlasy, oznamující, že na pětce se pracuje, ale rozhodě nebude dříve než koncem příštího roku. Ale upozorňuji – tato informace je opravdu nepodložená.

Asi již nikoho nepřekvapí fakt, že mezi vystavovateli chyběly takové firmy jako Sony, Nintendo, Electronic Arts a další. Zatímco některé z nich, jako Electronic Arts a Nintendo, umístili své expozice jinam, firma Sony podle všech dostupných informací na Londýn zanevřela. I přesto se ale oba PlayStationy na výstavě objevily, i když na stáncích jiných firem. Abychom vás o nových herních titulech a zajímavých firmách co nejlépe informovali, rozhodli jsme se vybrat ty, které nás něčím zaujaly a napsat o nich několik řádek, včetně věcí nejdůležitějších – tedy her, které připravují. Vše naleznete rozložené po následujících stránkách a věřím, že objevíte informace, které vás zaujmou.

Na tomto místě se zatím vrátíme k výstavě samotné, která nás – naposto upřímně – všechny trochu zklamala (někoho i hodně). Je veřejným tajemstvím, že se ECTS rok od roku zhoršuje. Zájem velkých firem o prezentaci klesá a malé firmy, kterých není málo, nejsou pro novináře ani obchodníky takovým tahákem. Počet nových her představených na výstavě je stále menší. Na druhou stranu se zdá, že naopak hardwarové firmy slaví v Londýně úspěch. I přes všechnu nespokojenost mnohých návštěvníků, jejich počet neklesá, takže pravděpodobně nehrozí, že by ECTS do roku zaniklo.

Naše výprava měla na první pohled člověka neznalého situace málo práce. Nintendo prezentovalo nový Gamecube v chrámu páně nedaleko Toweru, Sony tu nebylo, Microsoft toho zatím neměl příliš co ukazovat a podobně – i když z jiných důvodů - na tom byla Sega. I přes to všechno však v hale ExCeL bylo konzolových her požehnaně. I když až na výjimky, žádné velké pecky či překvapení. To samé se ovšem dá říci i o titulech pro PC. Tam mě osobně velice zaujala hra *Druuna: Morbus Gravis* francouzské firmy Microids, která vychází koncem září na šesti CD-ROMech.

Konzole jako takové byly k vidění často ve spojení s všemožnými ovladači společností jako Logitech nebo Logic3. Co se ovladačů týče, výběr byl skutečně obrovský – od skateboardu, přes pistole, až k volantům či řidítkům.

Příjemný byl stánek společnosti Sega, který alespoň trochu rozháněl temná mračna stahující se nad Dreamcastem. Konzole Xbox, kterou si bylo v hale také možné osahat, mě osobně zaujala nejen futuristickým designem, ale i několika tituly, které se pro ni plánují. Všichni v redakci jsme vážně zvědaví (já tedy ne – msoft), jaký vlastně ten Xbox bude; jinými slovy, jak moc bude skutečně konzolí a jak moc bude evokovat PC.

EPOCH

Všichni teď můžeme být skvělými fotbalisty. Ne sice tak, že bychom zkoušeli trenérské praktiky amerických fotbalových trenérů (to jsou takové ty fotbalové míče připevněné na pružných šňůrách, které znáte z reklamy v televizi), ale spíše těch Japonských. Uznávám, že ani Japonsko není vyloženě fotbalovou velmocí, ale za pomocí konzolky nazvané Excite Striker, se jí možná zanedlouho stanou. No, asi ne, ale to je jedno.

Excite Striker je hrozně zábavná věc. Je velká asi jako Game Boy a její součástí je senzor na řemínku, který si přiděláte k noze (k té, kterou budete kopat). Striker se pak zapojí do televize a položí na zem před ní. Mezi jím a vámi pak po jeho zapnutí vznikne pole, kde je snímán pohyb „nožního" senzoru. Pak už jen stačí vybrat si jednu ze tří možných her a dát se do díla.

První herní mód vás postaví do úlohy střelce pokutových kopů. Hrát mohou až čtyři hráči, takže si můžete dát klasického Krále střelců. Na obrazovce před sebou máte branku s brankářem, a pak je tu také míč, který musíte dopravit do sítě. Jak? Samozřejmě ho musíte nakopnout (virtuálně, ne abyste prokopli obrazovku). I když se mi nezdálo, že by styl, jakým míč nakopnete, měl vliv na let míče, možná tomu tak opravdu je. Tak dlouho jsem hru netestoval. Jisté je, že to chce trochu cviku, abyste míč zasáhli ve správnou chvíli.

Druhým módem je fotbalové utkání pro jednoho nebo dva hráče. Tohle jsem v chodu neviděl, takže nevím, jak přesně to vypadá. Při hře dvou hráčů si myslím, že to před obrazovkou může být i nebezpečné a o fotbalové úrazy nebude nouze.

Třetí mód je zábavný. Jde sice „jen" o fotbalové nožičky, ale zkuste si udržet míč (i když virtuální) ve vzduchu po dobu alespoň pěti minut. To už chce nějakou fyzičku.

Excite Striker není žádným simulátorem skutečného fotbalu či tréninku (ani se tak nesnaží tvářit). Ale srandy je s ním kopec. Navíc si myslím, že taková půlhodinka s touhle konzolkou spolehlivě nahradí tradiční (a dnes již přežité) Cvičme v rytme. Konečně nastává doba, kdy u hraní her budeme potit skutečný pot a slzy (a krev?).

Jen ještě dodám, že celá tahle věc je ještě ve vývoji a na trh se v Japonsku dostane někdy na Vánoce. Příští rok by pak měla zasáhnout Evropu.





První den výstavy jsme opustili celkem brzy, protože jsme ještě chtěli stihnout šou Nintenda, o kterém se dočtete také v jednom z našich rámečků.

Po Nintendu jsme byli celkem unavení, takže nadešel čas jít odpočívat, abychom večer mohli ještě vyrazit do města popít trochu toho piva, po kterém se některým z nás (mě) už začínalo stýskat (po českém pivu samozřejmě)... Abychom to uvedli na pravou míru a nevypadali tu jako nějací alkoholici (no, vy si to stejně všichni budete myslet), tak jsme pouze koštovali zdejší produkty, protože jak je každému známé, v Anglii mají celou řadu druhů piva od teplých, až po ty z citrónů a jablek... – msoft (... a zázvoru – SaKRa)

Druhý den byl ve znamení posledního sběru materiálů, obhlížení těch několika skutečně originálních a zajímavých stánků a her a také ve znamení přípravy na cestu domů. Každopádně jsem si ještě zaskočil zazpívat ke stánku s celkem zajímavou krabičkou, která umožňuje přinést do každého domova atmosféru karaoke barů. Tuhle zábavnou věcičku zde představovala firma Karaoke UK a informace o ní najdete v některém z našich rámečků.

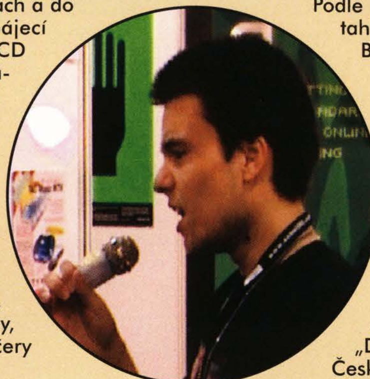
Osobně mě také z dalších neherních stanovišť zaujaly novinky od společnosti Steinberg, která zde předváděla svůj nejnovější software pro tvorbu a prezentaci hudby.

Ale zpět ke hrám. Jedním z největších hitů letošního ECTS byly všemožné herní ovladače. Na nich je především vidět posun od pasivního hraní u stolu k vyšší fyzické kontrole dění ve hře. Vrcholem je pak plné ovládání hry pomocí vlastního těla. Tímto způsobem prezentovaný *Tekken* sice ještě ukazoval, že snímací senzory nepracují ideálně, ale myslím si, že pohyb při hraní je naprosto skvělá věc. Konečně se tedy může stát z hraní her skutečný sport, který může vylepšit reflexy a fyzičky celého těla. Podobným způsobem jste si u stánku společnosti Game Infinity mohli zatancovat, přičemž hra hodnotila vaše taneční kreace. Navíc tu je možnost dát si multiplayerový souboj proti tancujícímu kolegovi. Takový taneční trenažér asi nezaujme každého, ale nepochybuji, že si svou cílovou skupinu najde.

KARAOKE UK

Nejen hraním živ je člověk. Občas je příjemné si třeba zazpívat. A protože moderní doba s sebou přináší spěch, zbývá také méně času učit se na nějaký ten hudební nástroj. Kapela také není vždy po ruce, takže přichází doba karaoke. Bezpochyby víte, o co jde. Už i u nás se nachází několik barů a hospod vybavených velkou hrací bednou, na které si v menu vyberete příslušnou skladbu, chopíte se mikrofonu. A pak už jen zpíváte, zatímco na obrazovce před vámi putuje text skladby i s patřičným zvýrazňováním právě zpívaného slova či slabiky. Tuhle věcičku si teď můžete za směšných 149,99 liber pořídit i domů. Je tedy samozřejmě daleko menší než juke boxy z barů, ale všechny ostatní vlastnosti byly zachovány.

Iktv, jak se krabička v designu ne nepodobném iMacovi jmenuje, je přenosné domácí karaoke zařízení. Prodává se v pěti barvách a do jeho příslušenství patří napájecí adaptér, audio kabely, 5 CD a samozřejmě mikrofon s ovládacími tlačítky. Iktv podporuje CD+G, hudební video CD, audio CD a MP3 formát. Uvedení do provozu vypadá zhruba tak, že Iktv zapojíte do sítě, propojíte s televizí, zapojíte mikrofon(y), vložíte CD, zapnete a zpíváte. K dispozici je přes 3 000 CD s hudbou, která překrývá všechny žánry. Zapojit můžete až 4 mikrofony, takže o rodinné vokální večery nemusí být nouze.



Podle informací, které jsme získali, se tahle věcička bude prodávat i u nás. Bohužel se obávám, že česká cena v přepočtu té anglické bude příliš vysoká, než aby si každý chtivý zpěvu tuhle „hračku" domů pořizoval. Jinak je iktv skutečně fungující zábavná věc, která je ideální pro děti, které mají už od malička jasno, že z nich budou pěvecké hvězdy. A nejen pro ně. I vaše babička si jistě ráda zazpívá něco od Beatles. A my ostatní si třeba můžeme dát „Don´t Cry" od Guns´n´Roses. České skladby se zatím v nabídce nevyskytují.



ELECTRONIC ARTS

Letos to tenhle nejznámější výrobce a distributor počítačových her pojal podobně jako Nintendo a připravil vlastní šou na místě na hony vzdáleném hale ExCeL. I tak byl ale zájem novinářů slušný a přehlídka nových titulů nepřehlédnutelná.

Největší pozornost většiny Evropanů byla zaměřena na nové díly v nekonečných sériích EA Sports. *FIFA 2002* pro PS2 nevypadá špatně, ale uvidíme, jestli přinese nějaké převratné změny. A to samé platí i o dalších sportovních pokračováních, jako třeba *NHL 2002*.

Electronic Arts ale chystají i řadu nesportovních titulů, jak se bylo možné na vlastní oči přesvědčit. Vybrali jsme pro vás dva, jeden pro PS2 a druhý pro Xbox. Kromě nich nás ještě zaujala *Cel Damage* pro Xbox o souboji „animáků" a zvědaví jsme kromě mnoha dalších pozoruhodných titulů také na *The Simpsons Road Rage*, která se objeví na PS2 a Xbox.



JAMES BOND 007 IN... AGENT UNDER FIRE

Typ hry: Akční | Žánr: Střílečka | Vývoj: Electronic Arts | Datum vydání: Konec roku 2001

Nejuznávanější a nejznámější agent na světě, James Bond, s rodným číslem končícím 007 má zase práci. A to v případě videohry znamená, že i vy máte práce. Vám oběma ji přidělal chlapík jménem Malprave, který se zabývá klonováním a nechce nic jiného, než svými výtvory zamořit svět. Pro vás to znamená, že si v první osobě, čili z pohledů očí Bonda, budete muset poradit s řadou klonů v deseti exotických lokacích v různých částech světa.

Nebyl by to Bond, kdyby ve hře nebyla řada krásných žen, technologických vychytávek a zajímavých zbraní. Tvůrci slibují skvělý příběh a multiplayer pro čtyři hráče při split screenu.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Typ hry: Akční adventure | Žánr: Horor | Vývoj: The Collective | Datum vydání: Jaro 2002

Opět je tu hrdina, respektive hrdinka z televizní obrazovky. Tentokrát z pohledu třetí osoby, ale i tak (nebo právě proto) více přitažlivější, co do krásy. Buffy je přes den obyčejnou sedmnáctiletou školačkou, ale stačí ji dát do ruky obyčejnou dřevěnou tužku a poslat ji v noci na hřbitov a ona hned narazí a odpraví pár upírů. Přesně o tomhle je celý seriál (mimochodem v USA velice populární; taky, aby ne, když je Sarah Gellar taková kočka), knihy i comicsy.

Ale svět *Buffy* má svou mytologii, která neobsahuje jenom upíry. I když ti většinou bývají v popředí, stejně jako v případě této hry. Jeden 600 let starý upír totiž ovládá síly, kterými lze otevírat magické portály. Jedním takovým se na svět chtějí vyhrnout staří démoni svržení do pekel. A nemají samozřejmě v plánu nic lepšího, než ovládnout Zemi a vyhubit lidstvo.

Připravte se na akční adventuru, kde v roli Buffy budete likvidovat celou plejádu monster, upíry a zombíky počínaje, démony nekonče. Hrou se budou prolínat hlasy herců, narazíte na známá místa a postavy. Pokud se někde nestane chyba a hra si skutečně zachová atmosféru seriálu, myslím, že bude minimálně zajímavá.

K pohybu vás nutí i malička krabička společnosti Epoch. S ní si zase můžete trénovat fotbalové nožičky nebo střelbu na branku (více opět v okolním rámečku). Do stejné skupiny produktů by se dala zařadit i paleta střelných zbraní, kterými můžete na obrazovce likvidovat protivníky bez užití obvyklého zaměřovacího kříže a gamepadu. Obecnou nevýhodou všech těchto zařízení je stále přítomnost mnoha drobných chyb, které omezují lidské tělo při hře a kazí tak zážitek z hry. Už jsme si například zvykli, že postavička ve hře reaguje pomalu, když stisknete tlačítko, ale proč reaguje stále stejně pomalu, když máváte nohou jako blázen? Ovšem ve chvíli, kdy bude herní konzole či počítač reagovat na pohyby hráče v reálném čase a bez zkreslení, půjde opět o další krůček k vizi virtuální reality. Zatím to chce spíše pevné nervy, dobře nastavené snímací senzory a slušnou fyzičku, neboť je přeci jen jednodušší dvakrát za sebou stisknout tlačítko, než vykopnout nohou k hlavě.

Dalším trendem, který doznal na ECTS pokroku, je prodej produktů. Co si pamatuji, ještě před třemi lety bylo v hale absolutní minimum firem, které by něco prodávaly. Letos tu bylo těchto firem hned několik. Konal se tu výprodej DVD titulů i her za skutečně zajímavé ceny. Tak trochu to evokovalo Invex, kde velké množství firem prodává své produkty za veletržní ceny. Nejzajímavější z nabídek na ECTS byla patrně sestava Atari Jaguar (ano, to je opravdu pravda. Za neuvěřitelných 6.40 liber jste si mohli odnést Jaguara s *Doomem*. Vše samozřejmě nové – msoft). A pak také řada zajímavých her, kterých

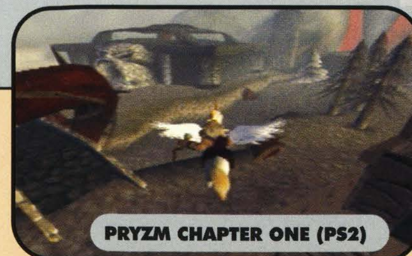
TDK MEDIACTIVE

Firma TDK Mediactive je poměrně mladá společnost v oblasti her. Na ECTS si dala za úkol, že předvede svoji nejčerstvější nabídku her. Její první vlaštovky na nové systémy jsou následující:

Shrek (*Xbox*) – bude se jednat o akční adventuru, kdy budete ovládat Shreka z pohledu třetí osoby a budete s ním plnit různé úkoly a jako obvykle dojde i na nějakou tu akci. Na ECTS byl předváděn pouze trailer a hra by měla vyjít na jaře 2002.

Casper: Spirit Dimensions (PS2) – bláznivé dobrodružství s malým nevinným duchem Casperem, který bude muset zachránit, jak jinak než svět, proti zlému dáblovi Kiboshovi. Hra je opět viděná z třetí osoby a na pulty obchodů by měla dorazit v listopadu 2001.

Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn (PS2) – jedna ze zajímavějších her od TDK. Vy budete ovládat trolla-mága, který pojede na jednorožci a bude ho řídit. Celá hra je zasazena do fantasy světa, a jak už jste si někteří bystřejší mohli všimnout, bude viděná z třetí osoby. Jelikož se všechno bude odehrávat ve fantasy světě, tak zde nebude chybět hromada soubojů s magickými efekty a vším, co patří do správného fantasy příběhu. Hra by měla vyjít v březnu 2002.


PRYZM CHAPTER ONE (PS2)

Wendy: Every Witch Way (GBC) – klasická plošinovka, kde budete ovládat malou nezbednou čarodějnici Wendy. Jelikož Wendy je postavička z kresleného seriálu, celá hra se také ponese v tomto duchu. Hra bude obsahovat 4 rozsáhlé světy, 21 různých nepřátel, 6 druhů Wendiny magické hůlky, možnost měnit gravitaci v levelech a jednu velmi zajímavou věc. Když budete hru hrát v GBA, tak máte navíc 3 bonusové levely speciálně udělané pro GBA. Datum vydání: říjen 2001.

A jako poslední tu máme *No rules Get Phat* (GBA), což bude celkem šílená plošinovka. Celá hra se točí okolo mimozemšťanů skejťáků z planety Punkazz a v tomto duchu je také celá hra. Od šíleně vypadající grafiky, přes hratelnost, až po hudbu. A vy jako skejťák Jack a zastánce všeho okolo tohoto stylu musíte zachránit svoje město. Jedna z mála originálně zpracovaných her by měla vyjít v listopadu 2001, tak uvidíme, jak to nakonec dopadne.

PHANTAGRAM INTERACTIVE

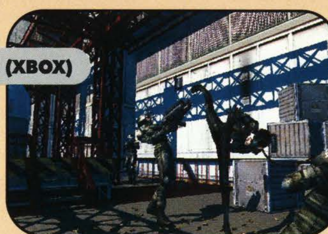
Podle letošního ECTS se zdá, že nadchází čas firem z dalekého východu. Phantagram Interactive je jednou z předních Korejských firem, o které jsme v Čechách zatím moc neslyšeli. Ale vzhledem k připravovaným produktům si myslím, že brzy uslyšíme. Jejich plány nejsou nijak malé. Opírají se o silnou marketingovou strategii a – nebojím se to říct – opravdu zajímavé hry, které plánují vytvářet a distribuovat pro všechny platformy. Z aktuální prezentace jejich nabídky, jsem došel k závěru, že hlavně fandové Xboxu by si měli jméno Phantagram setsakra zapsat za uši (nebo spíš do paměti).

A to především díky dvojici cyberpunkových titulů, které byli z mého pohledu tím nejzajímavějším, co bylo na výstavě pro konzole k vidění. První se jmenuje *Duality*. Příběh nás zavede do světa budoucnosti, kterému skrze světovou síť a nové technologie vládnou korporace. Naštěstí jsou tu tři hrdinové (patřičně nabušení cyberwarem), kteří tomu hodlají učinit přítrž. Trailer k téhle hře vypadá impozantně. Kdyby nic jiného, grafika je skvělá a atmosféra v sobě nese skutečný cyberpunkový náboj, který nikoho, kdo si zamiloval dílo Williama Gibsona, nenechá chladným. Hra by měla vyjít na Xbox a PC někdy koncem příštího roku.

Druhá cyberpunková bomba (té první tak trochu podobná) se honosí nádhernou hlavní hrdinkou a názvem *Strident: The Shadow Front*. Atmosféra je opět báječná, grafika dechberoucí. Příběh je tentokrát zasazen do světa po Třetí světové válce, kdy jednotky OSN uklidňují situaci a všechny nově se rodící konflikty. Při jedné operaci ve Východní Evropě však dojde ke ztrátě jedné jednotky speciálních sil FIST. Jak se zdá, budoucí mír je ohrožen. Bude jen na vás, abyste si v této čisté akční hře (podle všeho to vypadá na akci ve stylu Matrixu – jak jinak) s rodící se novou válečnou hrozbou poradili. Zima 2002 je datum, kdy se *Strident* objeví na Xboxu. Na PC se plánuje později.

Kromě těchto dvou her bylo na stánku Phantagramu k vidění dlouho plánované RPG pro PC, hra *Kingdom Under Fire*. A pak ještě PC hra *Shining Lore*, která je v budoucnosti plánována také na konzole. Jelikož jde o on-line hru, možnost zahrát si z konzole proti majitelům PC je na místě. Ovšem až příští rok v červenci.




STRIDENT (XBOX)




DUALITY (XBOX)



jste ovšem v případě zájmu museli koupit celou paletu. Pokud tento trend bude pokračovat, může se stát, že za pár let bude ECTS největší herní tržiště v Evropě.

Upřímně řečeno, na komplexní prohlídku výstavních prostor byly dva dny akorát. Pomineme-li fakt, že na naši výpravu padly zdravotní problémy, i tak jsme byli rádi, že se můžeme vrátit do České republiky, která je tak malá, že většinu výrobců a distributorů her (bohužel) ani nezajímá.

V každém případě je další ECTS za námi. Bylo ve znamení malých firem, hardwaru a asi největším překvapením byla absence výrobců konzolí, kteří měli ideální příležitost dokázat, že právě jejich produkt je ten nejlepší. Takhle se tomu elegantně vyhnuli. Sice PSOne i PS2 byly k vidění téměř na každém stánku, ale většinou jen coby základ pro prezentaci herních ovladačů (třeba volant pro *GT3*). Žádná z předvedených her se netvářila jako hit. Největší pecky, jako třeba *Silent Hill 2* nebo *Metal Gear Solid 2* od Konami tu nikde k vidění nebyly. Nintendo tu mělo pár Game Boyů Advance a jednu hru pro Gamecube, a tak nebýt separátní akce, těžko by někdo v Evropě o Gamecubu a hrách na něj získal bližší informace. Xbox na výstavě byl. Také ho bylo ale vidět pomálu a většinou coby platformu pro představení herních titulů. A tak jediný, kdo byl v hale ExCeL skutečně reprezentativně zastoupen, byl vymírající Dreamcast a hry pro něj.

Pavel Žďárek & Michal Brzák

UBI SOFT

Bylo nebylo, v roce 1986 se pět Guillemotových bratří rozhodlo založit společnost Ubi Soft. A jak řekli, tak udělali. Dneska po 15 letech je Ubi Soft, co do vydávání her, ať už vlastních nebo jen těch, co distribuuje, jedna z největších firem v herním průmyslu. Důkazem toho je i fakt, že na ECTS představili 35 her na PSOne, PS2, GBA, PC a Mac. My jsme pro vás vybrali jen ty nejzajímavější.



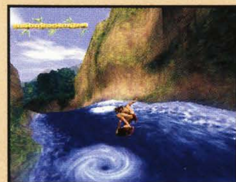
Batman Vengeance (PS2, GBA, PC) je hra podle animovaného seriálu od Warner Bros nazvaného The New Batman Adventures. A jelikož se jedná o kreslený seriál, a navíc vzniklý z comicsu, tak i hra bude ve stejném stylu. Můžete se tedy těšit na nádherně vymodelovanou 3D comicsovou grafiku u PS2 a PC verze. U GBA verze je naopak všechno ručně nakresleno a hra je více plošinovka než 3D akční adventure. Ale nemusíte se bát, že i zde přijdete například o skvělé renderované mezianimace a nebo jízdu v Batmobilu. To vše v GBA verzi také bude. Datum vydání: listopad 2001.



Breath of Fire (GBA) – jedna z prvních anglických RPG her na GBA. Najdete zde všechno, co byste čekali od pořádné RPG hry. Souboje, souboje, lásku, zklamání, zachraňování světa, zradu a nenávist – to všechno poznáte na vlastní kůži již v prosinci 2001.



Conflict Zone (PS2, PC) – je realtime strategie se zajímavě vypadající grafikou: na strategii až příliš dobře propracované modely jednotek a stavení a dokonce ani okolní krajina vývojářům neunikla. V listopadu 2001 uvidíme, jak to všechno nakonec dopadne.



Disney's Tarzan Freeride (PS2, PC) – další zpracování disneyovského příběhu. Pro tentokrát se jedná o příběh Tarzana. A vy mu v jeho dobrodružství budete pomáhat. Hra je ve 3D a vy ovládáte Tarzana z pohledu třetí osoby. Jak trochu název napovídá, tak ve hře budete moci dělat spoustu nevšedních věcí jako jezdit na kusu dřeva na běsnící řece, skákat z vodopádu nebo prohánět se na liánách. Datum vydání: listopad 2001



Grandia II (PS2, PC) je pokračování veleúspěšného prvního dílu, který vyšel na Dreamcastu a získal spoustu ocenění. Jedná se o RPG hru do morků kostí se silným příběhem a celou hromadou postav. Autoři dokonce uvádějí, že takové množství postav nebude mít nikdy ani *Final Fantasy*. O konečném výsledku se přesvědčíme na začátku roku 2002.



Rayman M (PSX, PS2, PC) je dalším pokračování pilotní hry firmy Ubi Soft. Pro tentokrát se *Rayman* přesune do sféry multiplayeru (od toho také M v názvu), kdy budete mít na výběr z několika různých módů hry. Na výběr budou i různé další postavičky ze světa *Raymana*. Datum vydání: listopad 2001.



Sunny Garcia's Surfing (PS2) – nevím, jestli jsem vůbec někdy před tím viděl nějakou hru, kde by se jezdilo na surfovacím prkně, natož, aby to byla samotná hra. Když jsem o téhle hře slyšel poprvé, tak jsem si říkal: „To bude nějaká kravina", ale když jsem viděl první obrázky a posléze video z této hry, tak musím říci, že jsem na tuto hru opravdu zvědav. Ve hře budete moci soutěžit v jednom z 8 originálních O'Neill championátů, naučit se něco kolem 50 různých triků, zajezdit si na 10 různých plážích, které mají svoje vlastní vlny, vybrat si z 6 různých surfovacích prken a mnoho dalšího. Datum vydání: listopad 2001.



Worms Blast (PS2, PC) – nové pokračování *Wormů* se nese v úplně novém kabátě. Jednak se celá hra přesunula do 3D animovaného světa a druhak – z tahové hry se stala realtime. Další podstatnou změnou je i změna cíle hry. Ale vezměme to pěkně popořadě, o co vlastně v nových *Wormsech* jde. Vyberete si jednu z postaviček a ocitáte se na loďce na vodě. Nad vámi jsou kostičky jako v *Arcanoidu* nebo Zdi, a ty musíte všechny sestřelit. K tomu vám budou sloužit různé zbraně. Aby to všechno nebylo tak jednoduché a fádní, budou zde nepřátelé, jak v podobě počítače, tak vašeho kamaráda, který se bude snažit jednak vystřílet dříve než vy všechny kostičky a jednak vás sundat z vaší lodky. Celá hra bude prošpikovaná humornými animacemi jak Wormů, tak okolního světa. Datum vydání této nové šílenosti s červíky je stanoveno na prosinec 2001.



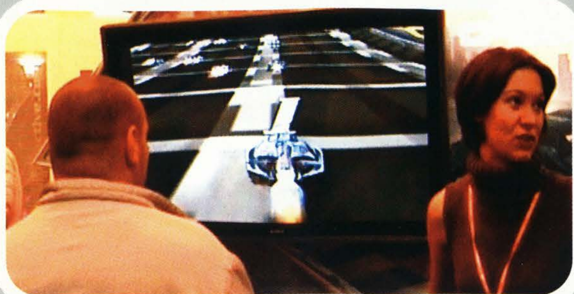
EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

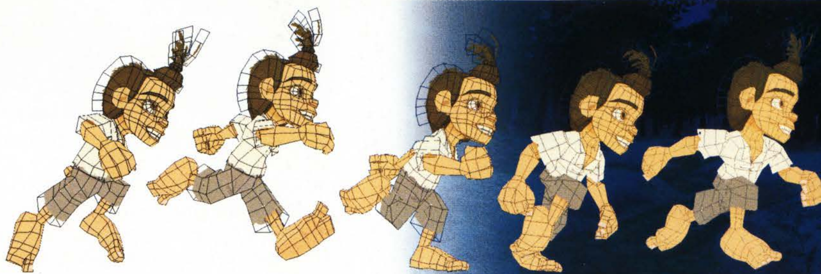


Typ hry: 3D akční adventure | Žánr: Horor | Vývoj: In Utero | Datum vydání: Listopad 2001

Nová a zvláštní hra od Ubi Soft je úplně opačným žánrem k dětským a roztomilým hrám typu *Rayman* a spol. V této nové 3D hororové adventure budete ovládat mladého chlapce jménem Cyprien, který má zrovna narozeniny. V tento krásný den, se ale všechno zvrtne. Když Cyprien přijde na svoji oslavu, kterou pro něho připravili jeho kamarádi, najednou zjistí, že je ve svém vlastním zlém snu (jsou to doopravdy jen sny?). V tuto chvíli přebíráte kontrolu vy a vaším úkolem je zachránit své kamarády a také celý svět (jak jinak) před zlem a strašnou zkázou.

Jak už je u Ubi Softu zvykem, když se do něčeho dáme, tak to děláme pořádně. A tak ani tato hra není výjimkou. Naprosto originální grafika vás bude provázet po celou dobu hry v 8 velice rozličných světech, které mají dohromady neuvěřitelných 66 levelů. Jako zvukový doprovod bude podle autorů super muzika namixovaná z dětských melodií a takové té mráz nahánějící hororové hudby, která není nijak výrazná, ale vy přesto víte, že tam je a zrovna, když to nejmíň čekáte, tak začne hrát a vy se div nepočůráte. Tento velmi zajímavý a ambiciózní projekt by měl spatřit světlo světa v listopadu 2001.

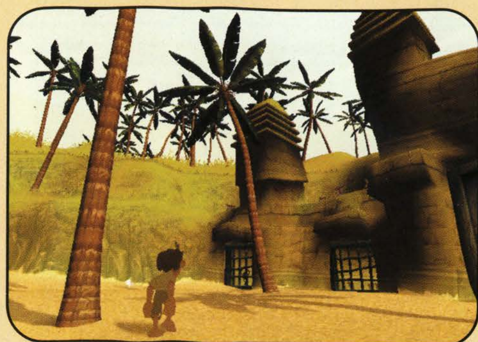




EIDOS

Eidos se na ECTS ukryl do stánku společnosti Centresoft, ale i když zmizel z očí, nezmizel z mysli. Důvodem bylo hned několik her pro PS2, z nichž našemu zájmu vévodila zajímavá adventure *Herdy Gerdy*. Kromě ní se připravte na druhé vydání hry *Who Wants To Be A Millionaire?*, *Thunderhawk: Operation Phoenix*, *Salt Lake City 2002*, *Blood Omen 2*, *Commandos 2*, velice očekávaný *Soul Reaver 2* a také velice lákavý *Project Eden*. Pro PSOne tu pak jsou hry *Championship Manager Quiz* a *Popstar Maker*.







HERDY GERDY

Typ hry: Adventure | Žánr: Fantasy | Vývoj: Core Design | Datum vydání:2001

Na konci roku by se na PS2 měla objevit nová hra od vývojářů z Core Design. Tihle lidé mají na svědomí *Tomb Raidera*, takže je jasné, že všechno, na čem pracují podléhá přísnému dozoru lidí od tisku. I *Herdy Gerdy*, jak se nový titul jmenuje, se musí s touto popularitou vyrovnat. Jak se zdá, nedělá mu to nejmenší problém.

První věc, která vás okouzlí, je vzhled hry. Grafika je prostě úžasná. I když to, na co se díváte, jsou skutečně polygony, máte spíše pocit, že sledujete klasickou dvojrozměrnou animaci. Tenhle „optický klam" je velkou devizou hry, ale nedá se říci, že jedinou.

Žádná hra by si totiž dnes jen s kvalitní grafikou nevystačila. Chce to ještě přijít s dobrým herním nápadem a příběhem. Jeho hlavní postavou je tentokrát Gerdy, mladý špindíra, jehož otec je uspán kouzlem a jedině on ho z toho může dostat. Cesta k záchraně jeho zploditele vede jediná. Gerdy musí vyhrát soutěž, která se koná jednou za čtyři roky. Vítěz soutěže by měl vládnout ostrovu. Problém je, že mocný a zlý Zadorf, první Master Herder, je natolik posedlý svou mocí, že vždy udělá všechno, aby ve své funkci setrval i nadále. A protože Gerdyho otec byl jasným favoritem v soutěži, musel ho Zadorf uspat. Na místo otce tedy nastupuje zelenáč Gerdy a učí se rozdávat herdy...

Ono je to vlastně jinak s těmi herdami. *Herdy Gerdy* je vskutku vychytaný název. Rozluštit se dá hned několika způsoby. Ten nejjednodušší je asi i nejvýstižnější. Herder znamená pastýř a Gerdy je jméno hlavního hrdiny. Jiný způsob luštění nás dovádí ke slovnímu spojení hurdy-gurdy, což není nic jiného než flašinet, niněra nebo kolovrátek. Že by měl hlavní hrdina něco společného s hudbou?

Ne. Spíše půjde o to pastevectví. Gerdy se musí stát nejlepším pastevcem (Master Herder), čímž vyhraje soutěž, zažene zlo a zachrání otce. To není úplně špatná náplň hry. Sice tu chybí nějaká ta prsatá hrdinka jako v případě nejznámějšího produktu Core Designu, ale opět se tu objevuje jistý prvek originality. Jak v zápletce, tak ve zpracování.

Vývojový tým si na *Gerdyho* brousil zuby už nějaký čas (přesně dva roky). Nejdříve ho chtěli vytvořit pro N64, později pro Dreamcast, ale nějak se jim pořád nezdálo, že by obě konzole nabízely dostatečný výkon pro naplnění jejich představ (pokud máte jiný názor, nekřičte na mě, ale na lidi od Core Design). Ty byly zhruba následující: vytvořit svět, který by vypadal jako vystřižený z dopoledních kreslených pořadů od Disneye, obsadit ho fungujícím ekosystémem plným všemožných živočichů.

Úspěch hlavního hrdiny na jeho pouti tak závisí hlavně na pochopení fungování světa, tedy především objevení vztahu mezi jednotlivými živočišnými druhy. Od tohoto poznání je už pak jen krůček k odhalení, které druhy a jak pást. Cesta k titulu nejvyššímu je tedy jasná. Přidáte-li si pár hádanek, máte jasnou představu, o čem je *Herdy Gerdy*.

Ostrov, jehož centrem je Acorn of Life, se skládá z 30 lokací. Právě Acorn of Life je nejdůležitější, protože zde sídlí Master Herder a pomocí magické energie žaludu (acorn = žalud) by měl udržovat harmonii mezi obyvateli ostrova. Ta je ovšem dávno v troskách. Snad ji obnovíte vy tak, že úspěšně provedete Gerdyho přes všechny nástrahy a vyškolíte ho z naprostého zelenáče v nejlepšího pastevce pod sluncem. K tomu vám dopomohou nejen získávané zkušenosti, ale také kouzelná pastevecká hůlka, kterou se Gerdy ohání.

Jednou z nejvíce opěvovaných věcí kolem hry *Herdy Gerdy* je a bude grafika, a tak se k ní ještě jednou v našem preview vrátíme. Hra vypadá skutečně jako kreslený film, včetně těch nejklasičtějších prvků. Práci na grafice totiž mimo grafiků Core Designu obstarávali bývalí výtvarníci od Disneye a Warnerů, což se na vzhledu podepsalo nemalou měrou. Každá lokace má svůj osobitý vzhled, ale všechny podléhají zákonům kreslených filmů. Stromy nejsou rovné a rozhodně nemají klasické „normální" barvy. Na jednom místě rostou žluté stromy, jinde tmavě zelené až do černa. Domy nejsou stavěny podle fyzikálních zákonů. Jsou protáhlé, pokroucené, podle toho, komu patří. Vše je podřízeno atmosféře. Nemůže se vám tedy stát, že byste nepoznali temnou lokaci od té normální. Prostě jako v kresleném filmu.

Z celkového konceptu samozřejmě nevybočují ani obyvatelé tohoto světa. Samotný Gerdy vypadá, inu, tak jak vypadá. Měli byste ho ale vidět v pohybu. Stejně tak ostatní bytosti. Dohromady by tu mělo být na 300 postav. Z toho 20 nebo 30 druhů živočichů, kteří se budou starat o vaši zábavu. Každý druh je jiný a na každý platí něco jiného v případě, že byste ho chtěli pást. A tak musíte nejdříve vysledovat, jak se který druh chová, co mu vadí, co má rád, čeho se bojí a na základě toho vymyslet taktiku lovu. Protože tu máme ekologický řetězec, zvířata se pojídají navzájem. Můžete tedy na jeden druh přilákat druhý. Co ale dělat, když právě nechcete, aby vám stádo dobytka požírali nějaké šelmy? Řešení se objeví, když zjistíte, že se šelmy bojí, dejme tomu, vody. Své stádo umístíte na místo obklopené vodou a je po starostech.

Podobně se budete protloukat hrou, budete lovit a pást čím dál větší a nebezpečnější zvířata, učit se novým schopnostem a na závěr stanete v Koloseu, kde ukážete, kdo je ten pravý Master Herder. Pak už jen stačí vzbudit otce a na všechny obyvatele ostrova znovu uvrhnout harmonii a pohodu.

Core Design mají ještě hodně práce před sebou. Ve hře není většina efektů, tvorečkové ještě nejsou kompletní a řada věcí nefunguje tak, jak má. Pokud ovšem tvůrci nesleví ze svých představ, čeká nás zajímavá hra, která možná přinese řadu inovací. Herdy Gerdy aneb těžký život pastevce nám všem možná vytře zrak.

PROGNÓZA: 88%

KEMCO



Jedna z firem, která měla na výstavě největší počet předváděných her. Tato firma není žádným nováčkem ve světě her. Už v roce 1985 vydali svoji první hru pro NES. Její hlavní specializací se tak staly konzole firmy Nintendo. Jak ale firma uvádí, tak mají ve vývoji hry i na PS2 a Xbox.

Velkým překvapením je, že firma se pustila i na pole vývoje hardware. Tím „prvním" je velmi pěkná krabička na vaše GBA/GBC cartridge, vyrobená z lesklého hliníku. Tou druhou věcí je TV tuner. Ano, čtete správně. Pokud mě paměť neklame, tak jedinou podobnou věc u nás sehnatelnou byl tuner ke Game Gearu. Tato věcička by se měla na trhu objevit už na Vánoce tohoto roku. Bohužel zatím nebyly uveřejněny žádné podrobnější informace.

Na Game Boy Advance firma představila celou řadu zajímavých titulů. Ty nejzajímavější mají svoji vlastní kolonku někde tady kolem a na ty ostatní se podíváme přímo tady v textu. První hra, která mě zaujala, to byl *Crazy Chase*.

Crazy Chase je předělávkou ze SNES verze z roku 1994. Hra bude obsahovat 16 levelů a z toho 11 jich je nových originálních přímo vytvořených pro GBA.





O co tedy ve hře jde? Byla unesena princezna a vy jste dostali za úkol ji zachránit. K tomu, abyste ji dostali nazpět, potřebujete najít 4 předměty, za pomoci kterých ji vysvobodíte ze spárů Karpofových, ehm, pardon ze spárů zlého piráta Dirty Joe.

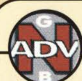
Hra je viděná z izometrického pohledu a vy ovládáte vašeho hrdinu po cestě, která je plná nastražených překážek, kterým se musíte vyhnout. A aby toho ještě nebylo dost, máte na to omezený čas, který je odpočítáván doutnákem od bomby. Hra by měla vyjít na jaře příštího roku.

Další zajímavou hrou je *Phalanx*, který vyjde už v listopadu. *Phalanx* je pravou nefalšovanou horizontální střílečkou se vším všudy, co k takovým hrám patří. Najdete zde precizně zpracovanou grafiku ve stylu anime, nějaký ten srdce rvoucí příběh a jako obvykle hromadu nepřátel a možnost vylepšovat si svůj palubní arzenál. Co více chtít?





Firma Kemco také představila jednu hru na Gamecube, která se jmenuje *Universal Studio* (US). *US* bude virtuální obraz opravdového *US* i se všemi atrakcemi, které v něm můžete navštívit. Vaším úkolem bude co nejlépe zvládnout všechny atrakce, které se zde nalézají. Jako obvykle jste tlačeni časem, a proto si budete muset pospíšit a nikde u žádné atrakce se moc nezdržovat, vždyť na to máte jenom jeden den a atrakcí je zde mnoho.



BOULDER DASH EX

Typ hry: Logická | Žánr: Sběr diamantů | Vývoj: Vision Works | Datum vydání: Jaro 2002

Kdo by neznal klasiku jako je *Boulder Dash*? Pro ty, co neznají, v rychlosti zopakujeme. Vy jako horník uvězněný v podzemí, máte za úkol sesbírat všechny diamanty a při tom se nenechat zavalit nebo sežrat nějakým místním stvořením.

V této nové verzi mimo grafiky najdete 50 nových levelů, možnost hrát po kabelu až ve 4 lidech, nové postavičky, za které budete moci hrát atd. Další zajímavostí je, že hra bude obsahovat 100 nejlepších levelů z originálního *Boulder Dashe* a aby to nebylo málo, bude zde ještě editor map.





MECH PLATOON

Typ hry: Real-time strategie (RTS) | Žánr: Sci-fi | Vývoj: Will | Datum vydání: Listopad 2001



RTS a na Game Boy Advance? To není možný to bude nějaký překlep nebo blábol? Ne není to překlep ani blábol. Už je to tak. V listopadu se o tom budete moci přesvědčit sami na vlastní bulvy. Hra jako taková oplývá několika zajímavými věcmi. Jednou z nich je systém stavění jednotek, kdy máte k dispozici několik druhů podvozků, těl a zbraní a z nich si pak můžete postavit libovolnou jednotku. Ta bude mít samozřejmě takové vlastnosti, jaké použijete díly na její stavbu. Další zajímavou věcí bude, že když zneškodníte nepřátelskou jednotku, tak si z ní budete moci vzít zbylé části a použít je na svoje jednotky.

Hra bude obsahovat 31 map v 5 různých prostředích. Hra po kabelu a možnost ukládat pozice do cartridge bude samozřejmostí.



EGGO MANIA

Typ hry: Logická | Žánr: Úlet | Vývoj: Hotgen Studios | Datum vydání: Listopad 2001

Představte si, že hrajete tetris normální klasický tetris. Tak teď přidejte panďuláka, který může chodit po spadlých kostičkách. A na závěr tam ještě přidejte vodu, která se nezadržitelně zvedá vzhůru. No a když tohle všechno dáte do hromady máte *Eggo Manii*.

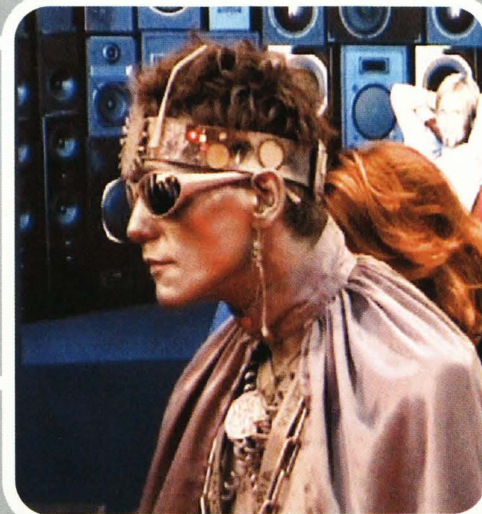
Aby hra nebyla tak jednotvárná, tak zde bude spousta různých věciček, kterými budete moci vyztužovat svoji hráz. A aby to nebylo tak úplně jednoduché, tak ta voda pod vámi bude plná vašich nepřátel v podobě žraloků, velryb a ostatní nebezpečné havěti, která si na vás ráda smlsne, pokud si nedáte pozor.









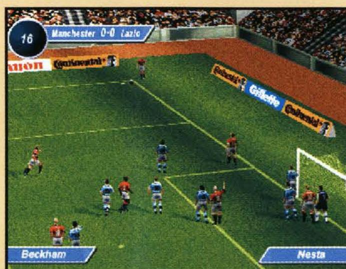


RAGE

Rage Software byl založen v lednu 1992 v Liverpoolu v Anglii. Hry od této firmy jste mohli a můžete vidět na PSX, PS2, GBC, GBA, Xbox a také na PC. Nás budou zajímat jako obvykle ty tituly, co jsou na nějakou konzoli.



Na ECTS Rage předvádělo tyto hry: *Crash* (PS2, Xbox) – hra podobná *Destruction Derby*, kde vaším úkolem bude co nejvíc poškodit protihráče a přitom si moc nepoškodit svoje vlastní auto. Bude zde 9 standardních tratí plus 4 arény. Hra by měla obsahovat realistickou deformaci a za tím účelem budou auta složeny z 10 tisíc polygonů. Datum vydání první čtvrtletí 2002.



David Beckham Soccer (GBA, GBC, PSOne, PS2, Xbox) – fotbal jako každý druhý. Jak bývá u těchto her zvykem, bude zde na 200 mezinárodních týmů s aktuálními sestavami hráčů. Datum vydání letošní vánoce.

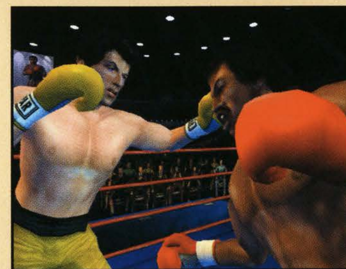


Denki Blocks (GBA, GBC) – bude logická hra se zajímavým námětem. Máte před sebou hrací pole, na kterém máte rozmístěny části nějakého obrazce a vaším úkolem je ho dát dohromady. Jenže je v tom háček, jestliže hnete s hrací plochou na nějakou stranu, tak se vám pohnou všechny části obrazce, dokud se nezastaví o nějakou překážku. No a vaším úkolem je za pomoci těchto překážek složit daný obrazec. Datum vydání letošní vánoce.

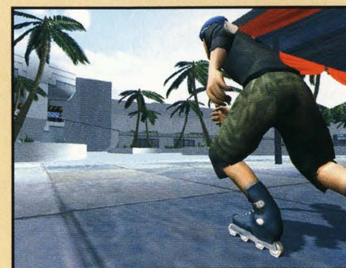


Gun Metal (Xbox) – jedna z prvních trochu lépe vypadajících her pro Xbox. Bude se jednat o střílečku s robotem, kterého uvidíte z pohledu třetí osoby. Datum vydání jaro 2002.

Pocket Music (GBA, GBC) – další s řady nám nic neříkajících „her" na skládání hudby. Datum vydání první čtvrtletí 2002.



Rocky (GBA, PS2, Xbox) – ani si snad nepamatuji, že by do této doby vyšel nějaký box, který by nesl název *Rocky*, i když je to vlastně klasika mezi filmovým boxem. A tak mě zaráží, že až teprve tedka po 25 letech (první díl byl uveden v roce 1976) se mu konečně dostane pocty a bude převeden do herní podoby. Na tuto hru jsem upřímně zvědav, neboť jak už to bývá u filmových nebo herních konverzí zvykem, tak nedopadají moc dobře. Hra bude obsahovat mimo samotného Rockyho i jeho nepřátele jako je Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago a nebo Tommy Gunn. Ale jak to všechno nakonec dopadne, tak na to si budeme muset ještě nějako dobu počkat, protože datum vydání je stanoveno na rok 2002 bez dalšího upřesnění.

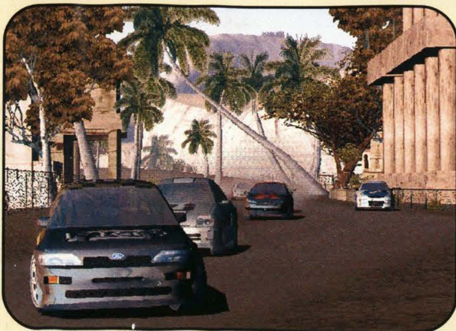


A jako poslední tu máme hru *SK8* (PS2, Xbox), což bude něco podobného jako je *Tony Hawk*, jenom s tím rozdílem, že místo prkna zde budete mít inline kolečkové brusle.



GTC AFRICA

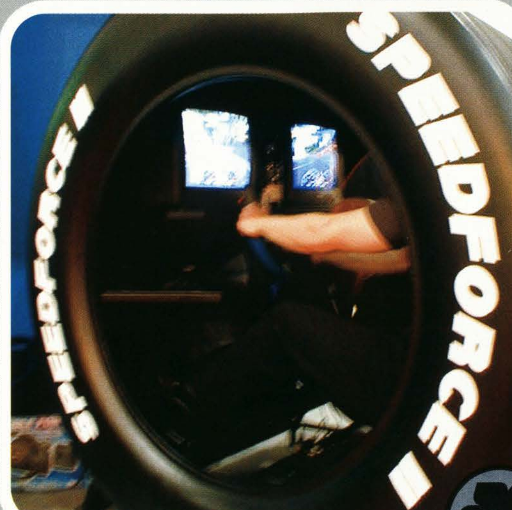
Typ hry: Závody	Žánr: Auta	Vývoj: Rage	Datum vydání: Vánoce 2001



GTC bude závodní kombinace normálních a rallye závodů. Podle obrázků by to mohlo vypadat na vážnou konkurenci *GT3*, ale není tomu tak.

Ne, že by hra vypadala a nebo se hrála špatně, ba právě naopak. Hra je totiž zaměřena trochu jiným směrem. Nebere si za cíl úplnou a maximální realističnost, i když i té je ve hře dost, ale spíš se snaží být více arkádová. A to jí dává ten zvláštní jiný nádech než má *GT3*.

Jak už jsem řekl, hra po grafické stránce vypadá velmi pěkně. Za tu chvilku, co jsem měl možnost si hru vyzkoušet, jsem se příjemně bavil a ovládání vozu bylo příjemné. Ve finální verzi by měla být ještě o něco lepší grafika jak prostředí, tak všech modelů aut, které mají licenci od jejich výrobců. Takže se zde setkáme např. s vozy od firmy Ford, Mitsubishi, Subaru a nebo Pontiac. Dále by zde mělo být 19 tratí, které nebudou zasazené do jednoho prostředí, ale do mnoha zajímavých lokací.







SEGA

Sega, stejně tak jako ostatní firmy, se na ECTS moc nevytáhla. Abychom byli přesní, tak se nevytáhla vůbec. Jediné, co zde bylo k vidění, bylo 8 stojanů s Dreamcastem, na kterých předváděla své nové hry.

Jako nejžhavější je pro všechny majitele DC potažmo PS2 hra *Headhunter*, která by se měla na trhu objevit v listopadu tohoto roku. Jedná se podobnou hru jako je *Metal Gear Solid* na PSX. Vy jako tajný agent pro potírání zločinu Jack Wade pracujete pro vládu. Dostali jste za úkol zničit organizaci, která se zabývá obchodem s lidskými orgány.

Hlavního hrdinu ovládáte z pohledu třetí osoby. K zneškodnění zlých padouchů vám bude sloužit celá hromada zbraní. Mimo zbraní budete moci také ovládat nějaký ten dopravní prostředek, jako např. motorku. Vaše nepřátele budete pronásledovat ve všech možných prostředích, např. podzemní garáže, kanály nebo obchodní středisko. Jelikož hra vyjde i na PS2, tak jí budeme s napětím očekávat a jsme zvědaví, jestli bude schopným konkurentem pro *Metal Gear Solid 2*.

Další hrou, co zde byla prezentována, byl fotbal s příznačným názvem *90 minutes*. Jak už bývá u sportovních her zvykem, tak jediné, co se v dnešní době dá zlepšovat, je grafika, sem tam nějaké vylepšení hratelnosti a aktualizace týmů a hráčů. Tyto všechny věci bude mít i tento fotbal.

Propeller Arena vyjde taká v listopadu tohoto roku a bude se jednat o střílečku s letadly. Píše se rok 2045 a vy usedáte do retro letadel, které jsou ovšem vybaveny nejmodernější technikou a pouštíte se do boje. Jako v každé správné hře, tak ani zde nebude chybět možnost sbírat různé vylepšení pro vaše stroje, a tak si zajistit možnost přežití v tomto tuhém boji.

REZ neboli *K-Project* bude celkem zvláštní hra. Jedná se o 3D střílečku, kde když sestřelíte nějakého protivníka, tak z něho vypadne nějaký rytmus a vy je sbíráte a tak z nich skládáte svojí originální skladbu. V závislosti na tom kolik a jaké protivníky sestřelíte se mění i grafika hry, a tak by každý level měl být pokaždé originální. No uvidíme, jak to nakonec dopadne.

Ultimate Dreamcast Pack je další kompilace 3 starších her. Tato bude obsahovat *Virtua Fighter 3* – klasická mlátička, *Whilst Metropolis Street Racer* – závody aut a *Jet Set Radio* – akční hra na skejtu. Tento pak bude k dostání od 22. září.

Virtua Tennis 2 je pokračování skvělého tenisu. V tomto díle budete moci vidět ještě lepší grafiku, ještě lepší pohyby a také nové hráče jako Venus Williams, Serena Williams, Lindsay Davenport, Magnus Norman, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Mary Pierce, Jelena Dokic, Arantxa Sanchez-Vicario, Alexandra Stevenson, Carlos Moya, Tim Henman, Cedric Pioline, Tommy Hass a Thomas Enqvist.

A na závěr, to jsem si nechal to nejlepší. Jedná se o pokračování některými vyzdvihovaný a některými zatracovaný *Shenmue*. *Shenmue II* bude mít novou a ještě lepší grafiku, než měl první díl. Pokud někdo náhodou tuto hru nezná, o čemž silně pochybuji, tak se jedná o akční adventure z prostředí Japonska. Mimo výtečné grafiky a pohybu všech postav zde najdete i propracovaný příběh. Autoři slibují až 20 hodin čistého hraní hry. Datum vydání: listopad 2001.

THE NINTENDO SHOW 2001

Akce Nintenda se konala v Londýně v Methodis Central Hall v neděli 2. září. A protože jsme dostali pozvánky, tak jsme neváhali a tuto show navštívili. Jak by taky ne, když tu Nintendo předvádělo svoje nové produkty.

Celá akce se rozkládala v jedné velké hale a dvou malých přilehlých místnostech. V jedné z nich byla předváděcí místnost s velkým plátnem, kde se předváděli hry na GC. Druhá místnost byla zasvěcena Pokémonům.

V hlavní hale byly uprostřed stojany s GC, na kterých jste si mohli na vlastní kůži vyzkoušet všechny zatím dostupné hry na tuto novou konzoli. Ve zbylém prostoru okolo stěn se mačkaly stojany s GBA. Dokonce se tu našlo i místo pro GBC (*Zelda: Oracle of Ages, Zelda: Oracle of Seasons*) a N64 (*Mario Party 3, Paper Mario*).

Nebudu vás tedy dále napínat a vrhneme se rovnou na soupis her, které zde byly k vidění. A nezapomeňte si vzít bryndáček, až budete slintat nad okolními obrázky. Přece byste si nechtěli zničit takový pěkný nový časopis. Detailní preview všech titulů chystaných na GC naleznete v příštím čísle.

GameCube: *Ethernal Darkness, Luigi's Mansion, NBA Courtside 2002, Pikmin, StarFox Adventures: Dinosaur Planet, Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader, Super Smash Bros. Melee, Wave Race: Blue Storm*

Game Boy Advance: *Advance Wars, Diddy Kong Pilot, Golden Sun, Mario Kart: Super Circuit, Sabre Wulf, Super Mario Advance 2 a Wario Land 4.*

Game Boy Color: *Pokémon Crystal, The Legend of Zelda: Ora cle of Ages a The Legend of Zelda: Oracle of Seasons.*



MARIO PARTY 3

Typ hry: Party-game | Žánr: Auta a jiné | Vývoj: Nintendo | Datum vydání: Listopad 2001

Všichni, co mají N64 a občas si zvou na návštěvu nějaké kamarády, mají doma, alespoň jeden díl této hry, která se skládá z různých mini her a je zaměřená na hraní více hráčů proti sobě. V nové verzi najdete nové mini hry a především spoustu nové zábavy.






PAPER MARIO

Typ hry: Arcade/RPG | Žánr: Plošinovka | Vývoj: Nintendo | Datum vydání: Říjen 2001

Paper Mario se dá charakterizovat jako *Super Mario 64* jen s tím rozdílem, že všechny postavičky jsou placaté, tedy jen 2D. Jinak vás čeká rozsáhlý svět, ve kterém narazíte na řadu starých známých. Samozřejmě je tu i mnoho nových nápadů a překvapení.






POKÉMON STADIUM 2

Typ hry: RPG | Žánr: Bojovka | Vývoj: Nintendo | Datum vydání: Říjen 2001

V tomto díle budete mít na výběr z 250 Pokémonů a všechny pěkně provedené v 3D. Pokud máte Transfer Pack, tak pak si můžete z jakékoliv verze *Pokémonů* na GBC nahrát svojí vlastní sestavu. A to ještě není všechno. Najdete zde nové stadiony, nové mini hry a spoustu dalších věcí.





ALONE IN THE DARK IV: THE NEW NIGTMARE

Typ hry: Akční adventure | Žánr: Horor | Vývoj: Darkworks | Datum vydání: Říjen 2001

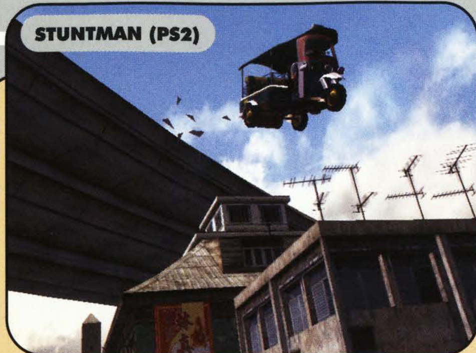


Poté, co poslední díl legendární série úspěšně debutoval na PSOne a PC, rozhodli se hoši z Darkworks nabídnout trochu té lovercraftovské hrůzy i majitelům PS2. Identické hrůzy nutno dodat, protože PS2 verze je pouhým portem té z PSOne, nenabízející kromě samozřejmě hezčí grafiky (zahrnující lépe udělané postavičky a pár „special" efektů) a kvalitnějšího ozvučení, naprosto nic nového. Atmosféra bude možná trochu hustší, ale to je tak všechno. Nicméně pokud jste s PSOne verzí neměli tu čest, představuje PS2 verze *AITD IV*, díky svým „residentovským" kvalitám, fakt husté atmosféře, perfektním puzzlům a solidnímu příběhu, rozhodně dobrou volbu. Tedy alespoň do doby než přijde *Sillent Hill 2*.

Verze pro Dreamcast by měla být také víceméně shodná s verzí pro PlayStationy. Trochu jinak tomu bude samozřejmě v případě verze pro GBC, kdy nebude možné dostát grafickým a technologickým nárokům verzí z „velkých" konzolí. To, co bylo prozatím k vidění, ukazuje, že verze pro GBC bude mít (s ohledem na možnosti platformy) skutečně výbornou grafiku. Otázkou je, jak se celá hra bude hrát, jak budou probíhat souboje atd. Nicméně je to bezpochyby maximálně chválylhodný počin a v redakci se na *The New Nightmare* velice těšíme.

(spolupráce Tomáš Haluza)

INFOGRAMES


STUNTMAN (PS2)

Jeden z největších gigantů herního průmyslu, společnost Infogrames, se jako většina velkých firem skryla za zavřenými dveřmi a dovnitř pouštěla jen zvané hosty či zajímavé partie. Přestože tedy své produkty ukrývala, neukryla je před námi tak dobře, abychom vás o nich nemohli informovat.

Infogrames nezapomíná na konzolisty a i když její aktuální nabídka her není nikterak obrovská, pár zajímavých kousků se tam najde. Určitě tou „nej" hrou je *Alone in the Dark: The New Nightmare*, která se připravuje pro všechny možné platformy.

Dále tu je celá plejáda titulů pro PSOne a PS2. Takže následuje jen hrubý výčet.

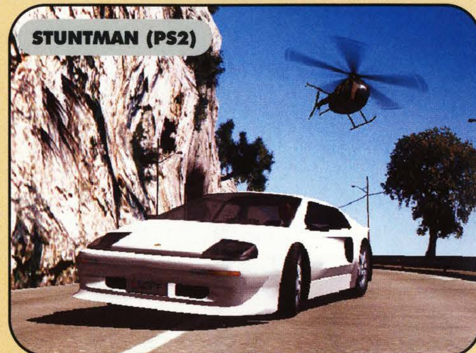
Začněme tituly pro PSOne:
Europe Racer, Kids Sports Football (pracovní titul), *Nicktoons Racing, Pajama Sam – You Are What You Eat From Your Head To Your Feet, Sheep, Dog´N´Wolf* a *Tintin Destination Adventure.*

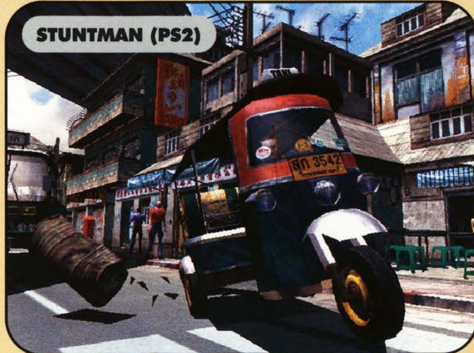
Tituly pro PS2:
EXO, La Femme Nikita, Le Mans 24 Hours, Mxrider, Splashdown, Stuntman, Test drive, UEFA Challenge, VCL Motor Mayhem, Wacky Races starring Dastardly & Muttley.

O něco menší nadílka se snese na zbylé konzole (vyjma N64 a Gamecube – pro ně za tím u Infogrames, zdá se, nic nechystají).

Dreamcast čeká jen *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Na **Xboxu** budeme moci zasednout k hrám *Loons* a *Test drive*.

Kapesní konzole, konkrétně GBC čeká *Looney Tunes Racing, Snoopy Tennis* a *Tootuff*. GBA má jediný titul, a to westernovku *Lucky Luke Wanted.*


STUNTMAN (PS2)


STUNTMAN (PS2)

STEINBERG

Společnost Steinberg se nepřeorientovala na konzole. Jen přišla s novým hudebním softwarem, který je natolik zajímavý, že není od věci ho zde jen letmo zmínit. Sice k jeho spuštění potřebujete ta odporná PC, ale věřte mi, že myslíte-li to s hudbou opravdu vážně, asi je lepší zapomenout na *MTV Music Generator 2* a podívat se třeba do kuchyně Steinberga, co právě kutí.

A oni kutí. Především *Clean! 2.0*, software, který slouží k úpravě (opravě) starších nahrávek (třeba na vinylu nebo magnetofonových cívkách), které jste si stáhli do počítače a rozhodli se je vypálit na CD. Recenzi najdete brzy na webu. Program *Get in on CD 2.0* slouží k něčemu podobnému. Opět si můžete připravit materiál k vypálení (hudba, video) a pomocí tohoto softwaru ho elegantně a v optimální kvalitě vypálit.

Cokoliv chcete dělat s formátem MP3, můžete provádět s programem *My MP3 2.0*. Sestavování playlistů, příprava výběrů pro CD – co si radšte přát.

Na podzim pak Steinberg chystá skutečnou lahůdku v podobě nové verze jejich digitálního studia. *Cubasis Go! 3.0 a Cubasis VST 3.0* jsou v oboru pojem, takže se opravdu těšíme, čím nás překvapí.

MILAN JABLONSKÝ: „LEGENDA ZÁVODNÍ SIMULACE NIKDY NEZEMŘE"

GRAN

FENOMENÁLNÍ ZÁVODNÍ DRAMA O TŘECH DĚJSTVÍCH





DĚJSTVÍ PRVNÍ



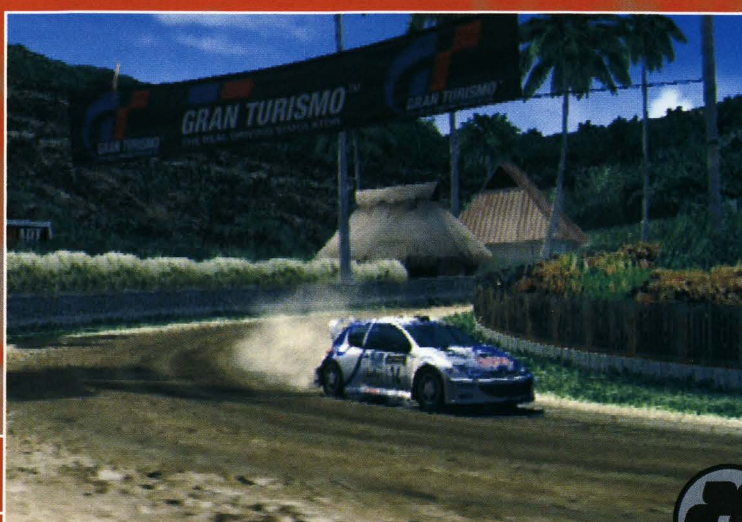
Do České republiky se první díl *Gran Turisma* dostal zhruba v polovině roku 1998 a okamžitě vzbudil mezi hráči obrovskou pozornost. Něco takového tady prostě ještě nebylo. Vývojáři závodních her na PC mohli jen polykat naprázdno. Po letech jejich marné snahy se až japonští Polyphony Digital dokázali hned na první pokus trefit do nálady a požadavků počítačových „závodníků". Mašinka PlayStation měla svůj první obrovský hit, ale věhlas *Gran Turisma* bez zaváhání přesáhl hranice této konzole. Herní svět se shodl: jedná se o nejlepší závodní hru historie na všech platformách.

A přitom za tím vším nestál žádný zázrak ani genialita autorů. Na začátku byl jen zajímavý a ve své podstatě jednoduchý nápad, a potom už jen svědomitý přístup a snaha nabídnout hráči za jeho peníze poctivě odvedenou hru - od sbírání a studie veškerých informací, přes testy a neustálou komunikaci se všemi výrobci všech značek do hry zařazených aut, až po precizní programátorskou práci. V Polyphony Digital neponechali nic náhodě, nešli cestou nejmenšího odporu, aby jen připlácli polygony na pár aut a dali jim několik přibližných jízdních vlastností. Ani sebedokonalejší ovládání vozů by ovšem k tak obrovskému úspěchu hry nestačilo, stejně jako na svou dobu a na možnosti výkonu PlayStationu velmi pěkná grafika. Autoři přišli především se skvělým fyzikálním modelem vozů a s perfektně sestaveným systémem závodů, postavili před hráče poměrně obtížné úkoly, ale na druhou stranu zase ne neřešitelné, aby se nakonec každý propracoval až k těm nejvyšším metám. Paralelní spojení možností "vydělávat" umístěním v jednotlivých závodech a šampionátech na zlepšení jízdních vlastností a vyladění svých vozů (a na nákup přibližovadel nových) s nutností postupného získávání řidičských licencí se ukázalo jako geniální nápad, který posunul hratelnost až někam do nebeských výšin hráčského ráje.

Není těžké vysvětlit, proč se právě série *Gran Turismo* stala vzorem pro všechny závodní hry na všech platformách. Skvělá hratelnost, atmosféra, pěkné grafické zpracování, profesionální přístup autorů v sebemenších drobnostech, jejich evidentní zaujetí pro věc, snaha dokázat něco mimořádného. Za svůj poctivý přístup se Polyphony Digital dostalo toho největšího uznání: nadšení milionové hráčské komunity po celém světě.

TURISMO







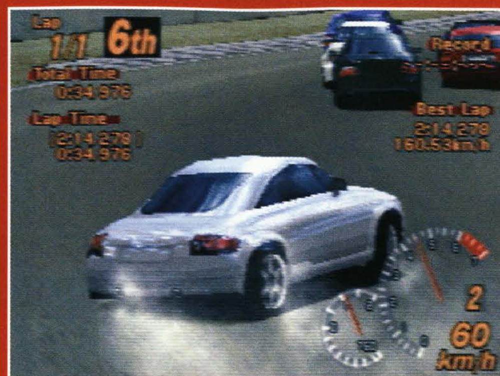
DĚJSTVÍ DRUHÉ

S přicházejícím jarem roku 2000 dorazil na již trochu dýchavičnou šedivou starou dámu druhý díl *Gran Turisma*. Tentokrát už sice mohl po grafické stránce uchvátit jen notorického patriota této platformy, ale v zábavnosti a propracovanosti všech aspektů hry se svému staršímu bratříčkovi minimálně vyrovnal. A nabídl i několik zajímavých inovací – například možnost zajezdit si na rallye tratích, řádně rozšířena byla i sekce vytrvalostních závodů, přibyly desítky nových a výkonných aut – především z Evropy a Ameriky, rozšířil se počet tratí i počet licencí. Mírný pokrok (v mezích zákona) zaznamenalo i ovládání vozidel. Ubylo kompletně sestavených šampionátů se závěrečným bonusovým finančním ohodnocením, což poněkud ztížilo možnosti vybavování vozů a nákupu nových. Na druhé straně se o dost snížila obtížnost získání jednotlivých licencí, které v prvním *Gran Turismu* hodně potrápily i ty nejzkušenější a světem automobilových simulací nejprotřelejší hráče.





Samotný princip závodů a licencí zůstal zachován – proč také měnit něco, co se jednoznačně osvědčilo. Dá se říci, že *Gran Turismo 2* nezklamalo a splnilo očekávání. Především ale hráčům vyplnilo čas čekáním na PS2 a na už v té době ohlášené *Gran Turismo 2000*.



GRAN TURISMO 3 VERSUS METROPOLIS STREET RACER

Zatímco na PC se ještě nenašla závodní hra, která by mohla nějak výrazně sérii *Gran Turismo* konkurovat, na pomalu „umírajícím" Dreamcastu se zcela překvapivě objevila na konci minulého roku. Prakticky neznámá firma Bizarre Creations vydala hru *Metropolis Street Racer*, která se může směle měřit i s takovým gigantem, jakým je *Gran Turismo 3*. Tedy, měřme:

Gran Turismo 3

Systém závodů: Jednotlivé závody a šampionáty s finančními bonusy, za které lze vylepšovat jízdní vlastnosti vozů či nakupovat nová auta. Zisk bonusových aut po vítězství ve všech závodech každého šampionátu. Systém šesti licencí, které otevřou cestu na další tratě a do dalších šampionátů. Skupina rallye závodů s nutností zisku speciální rallye licence, vytrvalostní závody. 94 %.
Počet aut: 152 aut, 37 automobilek. 97 %
Počet tratí: 15 variabilních tratí, celkem cca 40 závodů. 2 originální tratě, 13 smyšlených. 88 %
Grafika: Vynikající, skvěle využívající možností PS2. 100 %
Zvuk: Vynikající, perfektní zvuky motorů, možnost editace soundtracku. 98 %
Obtížnost: Relativně nízká. Ke splnění všech licencí i k vítězství v jednotlivých závodech stačí trocha cviku. 90 %
Verdikt: 95 %

Metropolis Street Racer

Systém závodů: Je založen na 24 stupních obtížnosti (plus finálová „master" série), v každém z nich 10 různých závodů (splnění časového limitu na jedno kolo, na několik kol i série několika tratí, souboj jeden proti jednomu, předjíždění daného počtu soupeřů v časovém limitu, předjetí jednoho soupeře o celé kolo při současném startu ze stejné výchozí pozice, klasické závody proti několika soupeřům, bodované šampionáty, splnění limitu absolutní nebo průměrné rychlosti, apod.). Získávání bonusů, které zpřístupní další tratě a další stupně obtížnosti, zisk bonusových vozů či Jokerů ve speciálních závodech, zisk vozů za dokončení každého stupně, nutnost zajetí licenčního testu pro každý vůz. Nastavování vlastních limitů pro vyšší zisk bonusů, hodnocení stylu jízdy a trestné body za každý dotek s jiným autem či okolím. Možnost nasazení Jokera pro dvojnásobný zisk (nebo dvojnásobnou ztrátu, pokud se nepodaří splnit limit). Závodí se ve městech San Francisco, Londýn a Tokyo ve dne i v noci, v přesné závislosti na čase, kdy hru hrajete (zadáte místní čas a časovou zónu a závody se pak odehrávají v reálném čase – zatímco např. v Londýně je odpoledne, v Tokyu noc). 100 %
Počet aut: 57 aut, 16 automobilek. 90 %
Počet tratí: 210 tratí, cca 300 závodů. Skutečné ulice i objekty tří měst. 100 %
Grafika: Velmi dobrá, pro porovnání – lepší než GT2. 92 %
Zvuk: Vynikající, dobré zvuky motorů, možnost navolení místního „rádia" v každém ze tří měst. 96 %
Obtížnost: Vysoká. Nesmírně silní a agresivní "soupeři". Nutnost spojení efektivní i efektní jízdy (splnění limitu plus zisk bodů za styl), nutnost „čisté" jízdy i v nejvyšších rychlostech, bez bourání a kontaktů se soupeři (penalizace). 100 %
Verdikt: 96 %







DĚJSTVÍ TŘETÍ

Gran Turismo 2000 mělo být pouze jakýmsi technologicky vylepšeným druhým dílem, bez podstatnějších inovací, se stejnými auty, tratěmi i licencemi, jaké byly v *GT2*. Nakonec došlo mezi Polyphony Ditigal a Sony ke strategickému rozhodnutí – Sony poskytla týmu (i když jistě se skřípajícími zuby a nehty) čas a prostor k přípravě regulérního třetího dílu. Po dalším, březnovém, odkladu se na počátku letošního léta dostalo *Gran Turismo 3 A-Spec* konečně na naše televizní obrazovky. Stálo to zdržení vůbec za to?

Rozhodně ano. Především dvě věci posunují kvalitu, už tak mimořádně kvalitní hry, o mílový krok kupředu. První z nich je fantastická grafika. Autoři vyždímali z „pées" dvojky téměř maximum a nádherné obrázky musí každému soudnému člověku na první pohled vyrazit dech. Efektní hra světel a stínů na straně jedné a dokonalé modely více jak stopadesáti automobilů téměř čtyřiceti značek na straně druhé – to je jen zlomek toho, čím vás grafika *GT3* dostane na kolena. Popsat se to nedá, to se musí vidět. Druhou podstatností, která vylepšila hratelnost, je perfektně vymakané ovládání vozů. Jestliže se v jedničce i dvojce mluvilo o skvělém fyzikálním modelu aut a o parádní hratelnosti, trojka překonává všechna očekávání. Chování vozidel se pod nesmírně citlivým a precizním ovládáním (určitě i zásluhou nového ovladače Dualshock 2, který umožňuje mnohem přesnější práci s plynem i brzdou) stává doslova lahůdkou. Je ovšem pravda, že díky tomu se v *GT3* vyhrává o něco snadněji a také splnění všech šesti licencí není tak nepříjemným problémem jako v *GT2* či dokonce v *GT1*. Přitom AI vašich protivníků je proti minulým dílům na nepoměrně vyšší úrovni, soupeři vás blokují, předjíždějí ve vhodný okamžik a dokáží potrestat každou sebemenší chybu.

Kvalita se zvedla, kvantita šla naopak trochu dolů. Proti téměř třem desítkám tratí v *GT2* je ve třetím díle pouze 18, byť klasicky variabilních, tras. Počet automobilek se o tři zvýšil, ale neskutečné množství aut z dvojky kleslo na 152. Je to zřejmě dobré rozhodnutí, protože ke „klíčkům" všech šesti stovek automobilů se stejně nikdo během hry nedostane a redukcí jejich počtu zhruba na čtvrtinu došlo k rozumnému kompromisu. Už proto, že zůstaly především kvalitní, silné vozy, a ze hry byla „odstraněna" levnější a málo výkonná vozítka.

Gran Turismo 3 A-Spec nepřináší sice zásadní zlom ve vývoji automobilových simulací, ale spolu s další vynikající závodní hrou, dreamcastovým *Metropolis Street Racer*, představuje současný vrchol tohoto žánru. A celé „trilogii" *GT* už nikdo nikdy nevezme, že se stala standardem, podle kterého se bude ještě dlouhý čas posuzovat kvalita i úspěšnost závodních her na všech platformách.

Milan Jablonský

KAZUNORI YAMAUCHI



je prezidentem Polyphony Digital a právě v jeho geniální kučeravé hlavě se zrodil před lety geniální nápad vytvořit geniální závodní hru. Přitom jeho předchozí projekty, *Motor Toon Grand Prix 1 a 2* nebo *Omega Boost*, měly k realismu závodů *Gran Turismo* hodně daleko. „Fantasy prostředí a jednoduchý fyzikální model vozidel – to je nejsnažší cesta, jak udělat zábavnou, ale ne příliš rozsáhlou a obtížnou závodní hru, která by přilepila hráče na týdny i měsíce k obrazovce nebo k monitoru," říká Yamauchi a dodává: „Miluji rychlé vozy, prostředí silničních závodů a myslím si, že touha sednout si za volant těchto báječných strojů je ve většině z nás. Ve skutečnosti jsem měl možnost řídit jen některé z nich, například Hondu S2000 nebo Mitsubishi Lancer Evolution V, ale díky *Gran Turismu* se mohu alespoň na pár týdnů stát milardářem, který si bez problémů pořídí i ta nejskvělejší auta, která po naší zeměkouli jezdí." Svatá slova, pane Yamauchi.







DĚJSTVÍ ČTVRTÉ?

Že se dočkáme čtvrtého dílu tohoto skvělého seriálu, o tom samozřejmě nikdo nepochybuje. Prostor k dalšímu vylepšování hry tu určitě je, třeba v zařazení dalších závodních módů, výrazného zvýšení počtu tratí a jejich větší rozmanitosti, v možnosti stahovat nová auta a tratě z internetu, nebo v zásadním průlomu směrem k multiplayeru. Vzhledem k tomu, že pracovní název dalšího dílu je *Gran Turismo On-line* a že prosákly informace o připravovaných závodech na serveru Sony, mohou si už dnes příznivci hry více hráčů mnout ruce.



Typ hry: Adventura | Žánr: Fantasy/Sci-fi | Datum vydání: 4/2001 | Vývoj: Oddworld Inhabitants | Vydavatel: Microsoft

Preview

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSE



Po třetí se setkáváme s Mudokanským šampiónem Abem a jeho vodním přítelem Munchem, tentokrát na cestě za záchranou Abeovy zajaté maminky.

Oba dva hrdinové mají rozdílné schopnosti, což je důležité z hlediska herní strategie. Abe skáče, leze a běhá a Munch umí plavat. Navíc mohou používat i speciální dovednosti. Abe dokáže převzít kontrolu nad duší nepřítele a použít jeho zbraň k „uklizení„ cesty. Munch zase může ovládat různé stroje, jako jeřáby, bezpečnostní kamery a roboty. Na své cestě zvládnou zabavit i těžké zbraně a různá vozidla. K těžším úkolům si pozvou na pomoc obyvatele Oddworldu nebo nechají řešení problémů rovnou celé na nich.
To vše ve světě nádherně animovaném a prokresleném. Úžasně podrobné a hladké textury, které ve vás vyvolají dojem, že Munchova kůže je na dotek slizká. Celé jeho bizarní rybí tělo se pohybuje hodně realisticky. Po grafické stránce prostě nádhera.

Jan Doležel





Prognóza: 85%





Typ hry: Akční adventura | Žánr: Horor | Datum vydání: konec 2001 | Vývoj: Eternal Darkness | Vydavatel: Nintendo

Preview

ETERNAL DARKNESS

Prognóza: 90%





Psychologický thriller si málokdo spojuje s konzolemi společnosti Nintendo, na kterých jsme daleko častěji zvyklí vídat poněkud infantilnější žánry. To se ale změní. Nový přírůstek do rodiny, Gamecube, lidem přinese *Eternal Darkness* – věčnou temnotu. Příběh se točí kolem bytostí zvaných Staří, kteří žili na Zemi dávno před lidmi. A tak není divu, že jim lidé se svou arogancí lezou na nervy. Proto chtějí ovládnout svět a lidstvo uvrhnout do otroctví. Je samozřejmě na hráči, aby tomu zabránil a svět nechal napospas lidské chátře.



Ve hře si zahrajete hned za 13 různých postav, se kterými budete procházet různými obdobími historie, přičemž se budete snažit složit dohromady zapeklitou mysteriózní skládačku. Ona doba, kterou s postavami projdete, je celých 2000 let. Každá postava bude mít svou vlastní osobnost, vlastní příběh, zbraně a schopnosti.



Specialitou podniku zde bude jistý „sanity meter", čili stupnice příčetnosti, na jejíž výši bude záviset schopnost vaší postavy rozlišit realitu od představ odehrávajících se v její hlavě. S ubývající příčetností se budou také zhoršovat vaše schopnosti a mohou se objevit třeba halucinace. Ztrácení příčetnosti může být způsobeno zážitky během hraní, další vliv budou mít souboje, při kterých budete propadat bojovému šílenství. Kromě toho tu také budou potvory, které vám zcela reálně půjdou po krku. Pokud vás sejmou, s vaší smrtí prý hra nemusí bezpodmínečně skončit.

Navíc mohou být některá monstra zraněna jen v určitých lokacích, zatímco v jiných to prostě nepůjde. K dispozici pro souboje bude celá řada zbraní jako třeba meč nebo brokovnice.
Eternal Darkness bude 3D akční adventurou viděnou z pohledu třetí osoby.

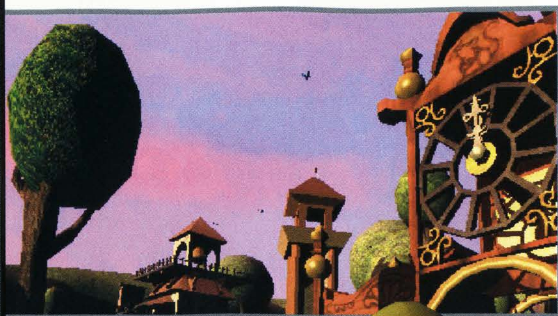
Pavel Ždárek

Typ hry: Adventura | Žánr: Pohádka | Datum vydání: 2001 | Vývoj: DreamWorks SKG | Vydavatel: TDK Mediactive



Preview

SHREK





V jisté době v minulosti napsal jistý pan William Steig pohádkovou knihu o obrovi jménem Shrek. Díky filmu ožily hrdinové páně Steigovy knihy na filmovém plátně a v současnosti DreamWorks SKG ve spolupráci se společností TDK Mediactive připravují první ze série her se Shrekem a jeho přáteli v hlavní roli.

První z titulů je určen pro majitele X-Boxů. Vydání je naplánováno na podzim letošního roku. Po vizuální stránce je hra de facto hotova, což umožnilo vypustit do světa první demo. Žánr hry je označován jako adventure, můj názor se s oficiálním prohlášením rozchází, uvidíme, jak bude vypadat finální verze. Shrek má být především podívaná a vezmeme-li v potaz možnosti X-Boxu, není divu. Autoři se přirozeně netají s ohromným počtem textur, světel a dalších detailů, díky kterým postavičky na monitoru ožívají. Čísla nečísla, *Shrek* zkrátka vypadá skvěle. K větší provázanosti filmu a hry přispívají renderované sekvence uvozující každý level. Je znám počet světů (4), rozdělených na 12 levelů po třech misích, což by mělo vystačit na 80 hodin zábavy.

Pavel Hacker

Prognóza: 75%





Typ hry: Akční | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: 5.12.2001 (v USA) | Vývoj: Factor 5 | Vydavatel: Lucas Arts



Preview

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II



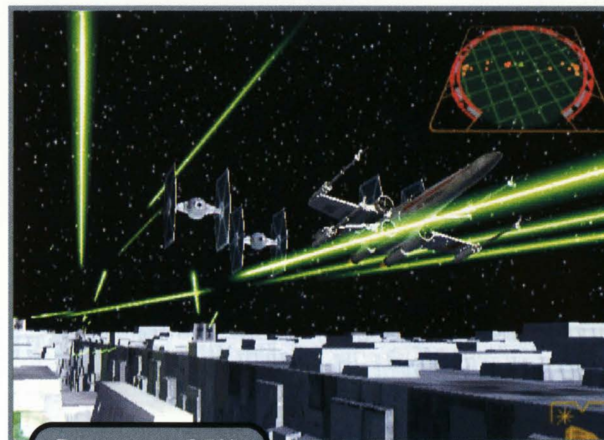
Jedním z nejočekávanějších počinů videoherního světa je bez diskuse Gamecube od Nintenda. Důvodem toho jsou především hry, které budou Gamecube reprezentovat při jejím vydání. Jednou z těchto her je i *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II*. Zde je tedy několik málo informací o pokračování veleúspěšné *Rogue Squadron*, která kdysi debutovala na N64. Nutno říci, že dvojka vyjde jen a jen na Gamecube. I to má přispět k pocitu o výjimečnosti titulu a není pochyb o tom, že opravdu výjimečný bude. Týmem pracujícím na tomto dílku jsou opět Factor5, kteří odvedli v minulosti dobrou práci.

Příběh bude postavem na základech původní filmové trilogie Star Wars. Již dopředu se tedy můžete těšit na průlety k fúznímu jádru Hvězdy smrti, na bitvu s gigantickými „želvotanky" na zasněžené planetě Hoth, bitvu o Město v oblacích, či na průlety mezi křižníky Impéria a Aliance ve vesmírném prostoru.

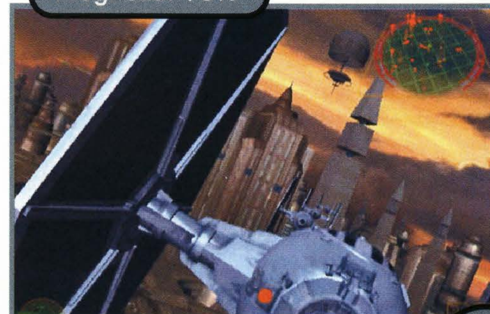
Ve finální verzi by mělo být k dispozici 12 levelů se skoro nekonečnou volností pohybu. Vizuální provedení spíše připomíná film než hru, stačí mrknout na obrázky. K šíření dobra vesmírem vám budou poskytnuty stroje jako X-Wing, A-Wing, Y-Wing a nejnovější výtvor hvězdné architektury B-Wing. Pro zajímavost a vaší představu bych mohl uvést, že strukturu jednoho stroje bude tvořit 30 000 polygonů, což je o rovných 23 000 (!!!) více než v prvním vydání pro N64. Takže se těšte na originálně vyšperkované, své předloze věrné mašiny, na jejichž designu prý pracují i samotní Industrial Light and Magic, které snad nemusím představovat.

Hra byla poprvé prezentována na E3 2000, dokončenější verze, již hratelná, na E3 2001, a nejnovější byla k vidění na Nintendovském veletrhu Space World v Tokyu.

Jiří Forman



Prognóza: 95%





Typ hry: Akční | Žánr: Comics | Datum vydání: podzim 2001 | Vývoj: Treyarch | Vydavatel: Activision

Preview

SPIDERMAN

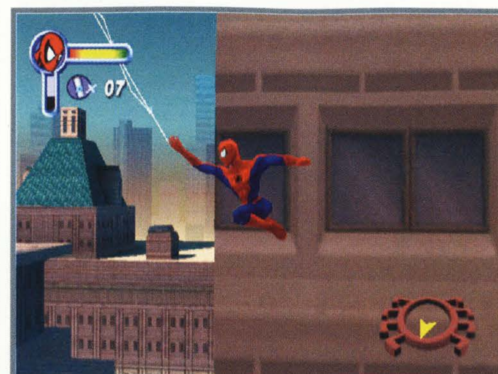


Určitě všichni znáte Spidermana, nebo-li pavoučího muže. Je hrdinou comicsu od Marvelů a brzy se dočká i filmové podoby. Nyní je tu však herní počin, na kterém pracují vývojáři z Treyarch v produkci Activision. Tento tandem se již sešel u *Tony Hawk´s Skateboarding*. Poprvé se Spiderman ve hře objevil na PSX a sklidil příznivé odezvy za originalitu, zábavnost, dobrou hratelnost aj. Předpoklad konverze pro Dreamcast, která se nyní připravuje, je prakticky ten samý. Samozřejmě vyjma grafiky, která bude nepochybně lepší. V připravovaných 15 levelech, ve kterých budete skákat a šplhat po zdech New Yorkských mrakodrapů, bude plno nepřátel, připravených zabránit vám v cestě za spravedlností. Těšte se tedy na akci, akci a zase akci přikořeněnou povětšinu lehkými hádankami. Velmi zajímavě vyhlíží možnost používání sítí, které jsou hlavní Spidermanovou výbavou, no a taky pavoučí instinkt a lezení po zdech. Jak fandové onoho síťomila, ale i ostatní kteří nemají ponětí, o čem je řeč, se mají na co těšit. Plnou verzi dozajista zrecenzujeme.

Prognóza: 80%

Jiří Forman







Typ hry: Akční | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: zima 2001 | Vývoj: Bungie | Vydavatel: Microsoft

Preview

HALO









Halo je epická akční sci-fi hra, viděná z perspektivy třetího hráče. Není rozdělená na úrovně a ani jinak přerušovaná. Dává hráči úplnou volnost pohybu v otevřeném terénu. Rozlehlá krajina je poseta faunou a flórou. Propracována je i změna počasí. Vnitřní prostory jsou stejně detailní a komplexní jako exteriéry. Fyzikální model světa a objekty v něm dělají hru velice realistickou. Příběh není lineární, ale odvíjí se dle reakcí na činy hráče.

Ten se vžívá do role vojáka v právě se rozvíjejícím meziplanetárním impériu. Pronásledován válečnými loděmi vetřelců, přistává na obrovském a starodávném prstenci uprostřed prázdnoty. S použitím všech dostupných prostředků od meče přes tanky k orbitálnímu bombardéru, vedete boj na i pod povrchem tohoto světa.

Engine hry se může pochlubit používáním nejnovějších technologií: realtime stínování, inversní kinematika, 3D poziční zvukové efekty a mnoho dalších. Umělá inteligence nepřátel funguje současně na úrovni jedince i jednotky a žádná herní situace by neměla být rozhodnuta dvakrát se stejným výsledkem.

Bude-li hra věrná verzi na PC, můžeme očekávat i skvělý multiplayerový režim, kde si tři hráči mohou rozdělit ovládání tanku – řidič, přední



a zadní střelec, a potom jen vychutnávat, jak se vozidlo řídí k nepřátelské pevnosti skrz masivní obranu nepřátelských letounů řvoucích nad hlavami.

Jan Doležel

Prognóza: 90%



Typ hry: Akční | Žánr: strategie vojenského vznášedla | Datum vydání: zima 2002 | Vývoj: Camden Dev. Studio | Vydavatel: SCE

Preview

DROPSHIP



Vypadá to, že lidstvo nepřestane mít nikdy chuť hrát si na zlé vojáčky a kolonizovat si neustále svůj vlastní svět...

Na obzoru se již vynořuje velmi slibný projekt vývojářů od Camden Development Studio; pod hlavičkou SCE se chystají vydat velmi zajímavou hru, kombinující prvky střílečky, leteckého simulátoru a real-timové strategie do jedné unikátní akce. Hra nese název *Dropship*, což je taktéž označení pro futuristické plavidlo, určené pro vzdušné a pozemní souboje. Jako elitní pilot si to budete šinout v různých typech těchto vysoce ozbrojených letounů skrze velmi koncepčně rozmanité mise. Autoři chtějí dát hráčům velkou volnost při strategickém plánování a účasti v bojích, k dispozici bude mapa, umožňující cestovat po jiných planetách a hledat tam spojence k sestavení vlastní bojové jednotky, schopné čelit cizím útokům. Hlavním úkolem pak bude vytvářet si určité klíčové pozice v různých oblastech a zároveň koordinovat postup svého vojska. S vývojem hry se bude stupňovat i válečný konflikt na Zemi a vaše plánování a rozhodování tak bude mít značný dopad na výsledek války.





Přidejme možnost ovládat i pozemní vozidla či možnost průzkumných letů do stratosférických výšin a nezbývá pak, nejen díky tomu, jak *Dropship* dobře na PS2 vypadá, ale i tím, jak se ambiciózně tváří, než se velmi netrpělivě třást na očekávané válečné momenty.

Prognóza: 90%

Tomáš Haluza

Typ hry: Akční | Žánr: Doomovka | Datum vydání: říjen 2001 | Vývoj: JV Games | Vydavatel: Telegames

Preview

BACK TRACK





A máme zde další doomovku na GBA. Podle všech zatím dostupných informací by však tato hra měla vyjít jako první z FPS (first person shooter) her, a proto o ní máme také nejvíce informací. Nebudeme to tedy dále protahovat a vrhneme se do toho rovnou po hlavě.

Děj hry se odehrává v daleké budoucnosti, kdy mimozemšťané obsadili BSBODSOM (Build Secret Base on Dark Side of Moon). Prostě a jednoduše obsadili tajnou základnu na odvrácené straně měsíce. Jejich cílem je infikovat tamní posádku a vyrobit z ní mutanty pro svojí armádu, a tu potom poslat na zem, aby ji obsadila. Vy jako Jim Track, tajný agent, jim v tom máte samozřejmě zabránit a osvobodit zbylou posádku základny a po sléze jí vyhodit i s ufákama do povětří (základnu, ne zachráněnou posádku :o)). Tak to bychom měli nějaký ten úvodek a tedka se vrhneme na hru samotnou.

Hra je postavená na Entire Engine Lite což je vlastní engine firmy JV Games, který byl použit v jejich předchozích hrách na Jaguara, GBC a PC. Samozřejmě, že je patřičně upraven pro GBA, tak aby zde podával co největší výkon. Po grafické stránce hra nevypadá až zas tak úžasně, jak se můžete přesvědčit z přiložených obrázku. Tento „nedostatek" ale nahrazují jiné zajímavé možnosti této hry. Hnedka na začátku to je např. v menu položka brightness, což je softwarové zesvětlování/ztmavování displeje GBA. Další dobrou volbou je možnost nastavování rychlosti otáčení vaší postavy. Samozřejmostí je i ukládání pozice do cartridge a možnost vybrání si obtížnosti hry.

Dále zde najdete jak hru pro jednoho, tak i multiplayer (až 4 hráči), ve kterém máte na výběr ze dvou typů hry: normální death match a matrix assault. Když už jsme u toho multiplayeru, tak musím zmínit i to, že hra bude mít v sobě zabudované boty (počítačem řízení protivníci).





Pro hru pro jednoho je připraveno 12 levelů, ve kterých budete moct najít 9 zbraní, např. plamenomet, rotační kulomet. Aby hra nebyla jen tak holá akce, autoři slibují i nějakou tu interakci s prostředím a členy základny.

Po zvukové stránce bude hra ozvučena digitalizovaným stereo zvukem, mluvené slovo ve hře (rozhovory s postavami) a nějaká ta hudba.

Podtrženo a sečteno to nevypadá špatně. Tedy po grafické stránce to asi nebude žádná bomba, ale to by měla vynahradit hratelnost jak v single, tak multiplayeru. Už brzy se to dozvíme neboť tato hra vyjde jako první z FPS her a to někdy na konci září/začátkem října.

Prognóza: 80%

Michal Brzák

Typ hry: Akční | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: listopad 2001 | Vývoj: id software | Vydavatel: Activision

GBA · Preview

DOOM



Když Nintendo oznámilo hardware specifikace GBA a z nich bylo jasno, že GBA není schopno zvládnout pravou 3D hru, hodně lidí z toho nebylo nadšených. Na druhou stranu se našlo pár lidí, kteří chtěli dokázat Nintendu, že tomu tak není. A právě jedna ze společností je id software se svým *Doomem*.

Doom byl poprvé uveden na trh v roce 1993, a to na PC. Byla to vlastně první pořádná hra tohoto typu, která vtáhla do hry tisíce hráčů a stala se tak jakýmsi standardem a zároveň legendou ve FPS (first person shooter) hrách. A ještě tu samozřejmě byla možnost hrát hru po síti, kabelu nebo modemu a to jí dávalo další nový rozměr. Od té doby se s *Doomem* můžeme setkat snad na všech platformách, na které si člověk vzpomene (Snes, Mega Drive, Jaguar, Saturn, N64, PSX atd.), kromě handheldů. GBA je tou konzolí, která má tuto situaci změnit.

Jak to tedy zatím vypadá s GBA verzí? Hra by měla být, až na pár změn, kterými je omezen GBA, stejná jako PC verze. Bude zde tedy 24 originálních levelů pro single, deathmatch nebo cooperative hru (ta půjde hrát pouze ve dvou), 8 zbraní a dalších 8 speciálních levelů jen pro deathmatch. Ten půjde hrát až ve čtyřech hráčích a měla by tu být možnost hrát hru s jednou cartridgí, což zní velice dobře, ale stejně všichni milovníci *Dooma* si nenechají ujít tuto příležitost a koupí si svojí vlastní, aby se s ní mohli mazlit doma o samotě ve svém doupěti.

Podle zatím dostupných zpráv od lidí, co měli tu možnost si zahrát beta verzi, je hra velice rychlá a ovládání na GBA je také celkem dobře vyřešeno. My ostatní zatím můžeme jen trpělivě čekat a sledovat všechny další zprávy a slintat nad novými obrázky a případně i videi, které vypustí ať už vývojáři nebo distributoři *Dooma*. Pokud tedy id software neudělá nějakou zásadní chybu, o čemž pochybuji, je *Doom* jasnou koupí nejenom pro všechny jeho příznivce.

Prognóza: 90%

Michal Brzák





Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Datum vydání: druhé čtvrtletí 2002 | Vývoj: Squaresoft | Vydavatel: Squaresoft

PS2 · Preview

FINAL FANTASY X







Poprvé se unikátní fantasy svět *FF* se svými malebnými zákoutími, městy, vesničkami, řeky, moři a horami představí plně v 3D ohozu, aniž by tím cokoliv ztratil na detailnosti a kráse minulých tří dílů. Z čehož je jasné, že půjde o jednu z nejhezčích her všech dob.

Poprvé v historii *FF* uslyšíte a uvidíte její postavy mluvit, přesně artikulovat a vyjadřovat své pocity neuvěřitelně procítěnou mimikou.

Poprvé budete moci přímo během opět náhodných soubojů měnit členy své tříčlenné party a poprvé budou moci Shivy, Ifritové a Bahamutové bojovat po vašem boku. Souboje samotné se dočkají i řady dalších změn k lepšímu a taktičtějšímu, a rovněž systém vývoje postav bude změněn k nepoznání a naprosté unikátnosti. Ale toto se jako „poprvé" nepočítá.



Všechna zmiňovaná „poprvé" a změny pak budou nabaleny na osvědčené *FF* jádro; tj. strhující a patřičně epický příběh, provázející vás úplně novým a propracovaným fantasy světem, v němž budete adventuřit, bojovat, prozkoumávat, zdokonalovat své hrdiny či bavit se minihrami. Vše bude poutavější, filmovější, úžasnější, prostě o pořádný kus dál. Poprvé a pouze na PS2.

Jan Spáčil

Prognóza: 95%

Typ hry: Akční | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: listopad 2001 | Vývoj: Graphic State | Vydavatel: Majesco Inc.

GBA

DARK ARENA

Preview



Právě se nacházíme na tiskové konferenci společnosti Nintendo, kde je představována nová herní konzole Game Boy Advance. Po představení konzole se ptá jeden novinář: „Má GBA nějaký 3D hardware, aby na něm šly hrát FPS hry?" A odpověď zní: „Ne, nemá a tak tyto hry bohužel na GBA nebudou."

To ovšem pánové od Nintenda netušili, co tato zpráva způsobí u vývojářů. Jak je známo, tak když se v herním průmyslu řekne, že něco nejde udělat, tak se většinou najdou lidé, kteří dokážou, že tomu tak není. A jednou z takových firem je i Graphic State se svojí připravovanou hrou *Dark Arena*.

Děj hry je zasazen do roku 2146, kdy organizace The United Arms dokončila svůj tajný projekt na výcvik vojáků. Jedná se o základnu, která je rozdělena na několik částí, kde každá z nich testuje určité dovednosti vojáka. K tomuto účelu byli vyvinuti za pomoci genetického inženýrství speciální protivníci, kteří měli prověřit zmíněné dovednosti. A proto jsou tyto protivníci velice agresivní a nebezpeční. Jak je zvykem u takovýchto příběhů, tak se něco zvrtlo a příšery ovládly za 48 hodin celou základnu a zabily všechny kromě vás.

Na pomoc v boji proti příšerám vám bude k dispozici 6 zbraní, které by měly jít dále rozšiřovat, jako třeba dalekohled na pušku, kdy vznikne odstřelovačka. Za pomoci těchto zbraní se musíte probít 20 levely, které jsou pro vás přichystané. Aby to nebylo tak jednoduché a jednotvárné, tak tvůrci slibují i nějaké ty logické úkoly, jako najdi ten a ten přepínač nebo zapni někde proud, který ovládá tyhle dveře atd. Pro lepší orientaci v levelu zde bude automapa, což dává tušit, že ty logické úkoly asi nebudou zas tak jednoduché, jak by se na první pohled mohlo zdát. Pokud vás omrzí hra pro jednoho tak pak tu na vás čeká ještě multiplayer a to až ve 4 hráčích, kdy každý musí mít svojí kopii hry.



Po grafické stránce hra zatím nevypadá vůbec špatně. Úrovně jsou několikapatrové, mají schody, výtahy a další výškové prvky, což dává autorům velkou volnost v návrhu úrovní, a tak by nemělo dojít k okoukání okolní architektury.

Jak to všechno nakonec dopadne, to se dozvíme, až koncem roku, kdy by měla hra vyjít. Ovšem nebude to mít tak lehké, neboť na konec roku jsou ohlášené i další FPS hry a to: *Doom* (Activision), *Duke Nukem 3D* (Take 2), *Ecks vs. Sever* (BAM) a *Backtrack* (Telegame). Nechme se tedy překvapit a držme vývojářům palce, ať jsou hry svižné a dobře hratelné.

Michal Brzák

Prognóza: 85%

Typ hry: Strategie | Žánr: Budování | Datum vydání: 5.12.2001 (v USA) | Vývoj: Nintendo | Vydavatel: Nintendo

PIKMIN

Preview







Sledujete s oblibou receptář Přemka Podlahy? Zahradničíte? Přes zimu trpíte, a tak aspoň udržujete vaše pokojové rostlinky. Je to však málo? Nezoufejte, přijde *Pikmin*. Jako jedna z tzv. launch games k nintendovskému Gamecube, je ukázkou nekonečné fantazie guru herního průmyslu Shigeru Miyamota, tvůrce Zeldy a Maria. Tento mág nechal zhmotnit malá stvořeníčka zvané Pikmini, žijící v hustém porostu trávy. Svojí velikostí připomínají možná mravence. Ale pozor, nejde o žádné hmyzáky. Jsou to živé rostlinky. Žijí v symbióze s přírodou. Těžko definovat jejich poslání na světě. Nicméně jakmile jim do života vstoupíte vy, budou mít ono poslání jasné. Jako ztroskotalý kosmonaut, velikosti špendlíkové hlavičky, na této planetě plné Pikminů, potřebujete pomoci najít kusy vaší zdemolované lodi. No a Pikmini jsou tu jako na zavolanou..

Jedná se o strategii v reálném čase ve stylu Nintenda, tzn. originální a totálně úletová. Pikminy musíte sázet, pěstovat a pak sklízet, v různých stádiích zralosti, dle toho, jak chcete, aby byli šikovní. Každé stádium zrání znamená jiné schopnosti a dovednosti. Pikmini vám pak budou pomáhat v překonávání nejrůznějších překážek na cestě za odletem do rodné domoviny. Den přechází v noc a naopak, slunce střídá déšť, paráda. A prostředí? Zkuste vzít někdy kameru, položit jí na zahrádku do trávy. Den a noc, den a noc natáčejte, bacha na přeháňky. Výsledný produkt si pak pusťte na videu. Domyslete si Pikminy a spoustu dalšího fantaskního živočišstva a máte to. Na E3 2001 byla představena jen hodně strohá demo verze, ale na Space Worldu 2001 v Tokyu, byla k vidění již hotová hra. (a vypadala opravdu, ehm, zvláštně -pž-)

Prognóza: 90%

Jiří Forman

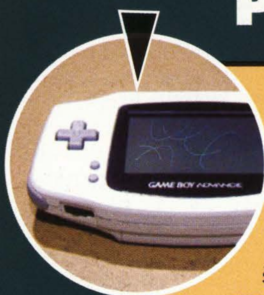



LABORATOŘ




Laboratoř magazínu Xgen, která se před vámi právě otevírá, není plná zkumavek, baněk a kyselin. Nekrčí se v ní ani pokulhávající profesoři v bílých pláštích, kteří svými dotěrnými prstíky držícími kleště trhají zuby manažerů a jiných monster pana Frankensteina. Ne. Tato labor atoř si klade za cíl provádět průzkum toho, co nám velké společnosti dodávají na lesklých podnosech až pod nos. Chceme jít do hloubky a zjišťovat, proč cosi funguje tak, jak funguje, a proč to nefunguje, když se z toho vyndají dva drátky a zda by to nemohlo fungovat lépe, když se tam něco přidá. Zároveň se také budeme zajímat o dění na naší české kutilské scéně, neboť dobře víme, že česká hlava = chytrá hlava. Proto do rubriky Laboratoř můžete přispívat i vy. Pošlete nám svůj článek nebo alespoň krátkou informaci o tom, co jste odhalili, na co jste přišli – no prostě nějaký ten herní zlepšovák.

POŠKRÁBALI JSTE SI DISPLEJ GBA?





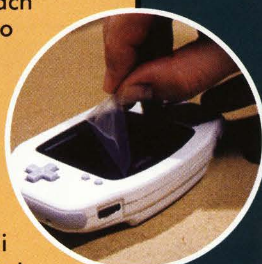




Poškrábali jste si displej GBA? Pokud ano, vítejte v klubu. Ačkoliv na GBC jsem si za několik let poměrně častého užívání žádné významnější poškození displeje nevytvořil, u GBA se mi to povedlo během několika týdnů. Jeden pořádný škrábanec uprostřed, a několik dalších menších, leč přesto viditelných u dolního pravého okraje. Nesměle jsem se pokusil je odstranit pomocí jakési zaručené vodičky, určené pro zahlazení škrábanců na displeji mobilních telefonů. Bohužel škrábance nezmizely, a navíc je teď sklo GBA mnohem čistší, a škrábance jsou tak víc vidět. A co teď? Nintendo si zřejmě uvědomuje, že sklo, chránící displej GBA, je k poškrábání velmi náchylné, a tak začalo poměrně rychle prodávat „GBA Screen Cover Kit". Stejně jako u Cover Kitu pro GBC, i zde najdete za cenu necelých 4 amerických dolarů speciální udělátko na odstranění toho poškrábaného skla, nepoškrábané náhradní sklo, a podrobný návod. Odstraňování starého skla probíhá zajímavě – hrubou silou. Úchytka z Cover Kitu je na jedné straně lepivá. Tu přimáčknete opatrně ke sklu GBA tak, aby byla pokud možno uprostřed. Chvíli počkáte, jednou rukou přidržíte GBA na stole, a druhou silným tahem odstraníte sklo. Můžete ho klidně vyhodit i s úchytkou, protože odlepit se vám ji stejně nepodaří. V této chvíli je vaše GBA mimořádně snadno zničitelné, protože LCD displej není ničím chráněn. Není proto vhodné pobývat v místnosti s množstvím hmyzu, ani GBA naklánět, aby tekuté krystaly nevytekly. Joking... :-). Doporučuje se pořídit si lahvičku se stlačeným vzduchem, v prodejnách výpočetní techniky se dá běžně sehnat jako čistící prostředek. Opatrně displej ofoukněte (NE ústy), aby ani zrnko prachu nenarušilo vaše pozdější hraní. A teď přichází čas na instalaci nového skla. Z jeho zadní části odstraňte kryt, chránící lepivou vrstvu. Dotýkejte se ho opatrně – šmouhy, co naděláte na té straně, ke které se už za chvíli nedostanete, by vás mohly sakra mrzet. Vložte sklo na jeho místo. Nyní nezbývá než sejmout z přední části displeje plastickou ochrannou fólii, a hurá – váš GBA je jako nový!

Zní to dobře, že? Jediným problémem tak zůstává, kde Cover Kit sehnat. Zatím je totiž nabízen pouze americkou pobočkou Nintenda zákazníkům z USA a Kanady, v Evropě se neprodává. Nezbývá než doufat, že se nad námi místní Nintendo distributor smiluje...







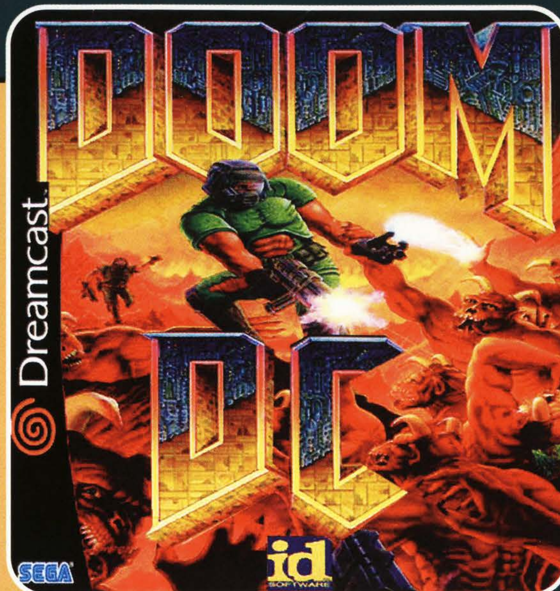








DOOM PRO DREAMCAST



Přestože sláva hry Doom s uplynulými léty poněkud pohasla, do herní historie se zapsala nesmazatelným písmem. Ve své době snad neexistovala platforma, pro kterou by Doom nebyl portován. Z původní hitovky pro PC se Doom dostal ke klávesnicím a gamepadům majitelů Atari Jaguar, Nintendo SNES, Sega MegaDrive, Sega Saturn, Nintendo 64... V současnosti se chystá jeho comeback nejen v podobě třetího dílu pro PC, ale především ve své původní verzi pro Gameboy Advance. Suma sumárum – jediné dvě současné konzole, pro které Doom není, jsou Sega Dreamcast a Sony Playstation 2. A Dreamcast si můžeme škrtnout právě nyní.

Zdrojový kód Dooma byl už před časem uvolněn k volnému použití. A to inspirovalo programátora, který na internetu vystupuje jako Grendel, k pokusu o zkompilování tohoto kódu pro Dreamcast. Vzniklá verze je takřka dokonalou kopií PC Dooma. Na Dreamcastu běží samozřejmě plnou rychlostí. Zatím bohužel nehraje hudba, není možné hrát po síti, a bohužel v současné verzi nelze ani ukládat na VMU – jinak program umí všechno, co Doom na PC. Jsou podporovány verze Doom Shareware, Doom 1, Doom 2, Ultimate Doom, a dvě epizody Final Doom. Pozor, příslušné soubory .WAD nejsou s výjimkou shareware verze zdarma, a proto pokud si chcete vytvořit a vypálit kompilaci svého Dreamcast Dooma, měli byste vlastnit také originál PC hry. Na vyzkoušení vám ale shareware Doom stačí.

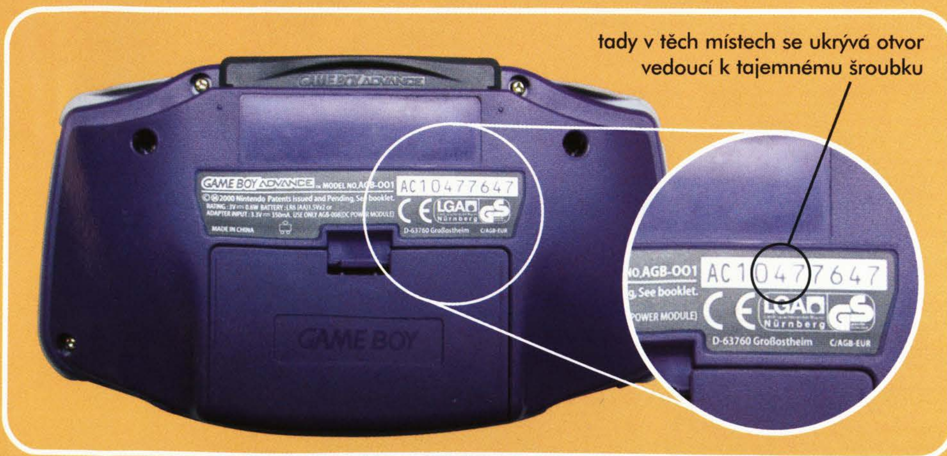
Aktuální verzi programu, včetně kompletního balíku se shareware verzí Doom v1.8, si můžete vždy stáhnout na adrese http://www.dcemulation.com/soft-doomdc.htm. Šíří se jako kompletní balík pro vypálení v programu DiskJuggler, takže s jeho uvedením do chodu by neměl žádný majitel Dreamcastu mít problém. Trochu komplikovanější je to ve chvíli, kdy si chcete přidat do hry komerční .WAD soubory. Pokud si přečtete dokumentaci, najdete tam jen poněkud zmatený návod, jak vytvořit bootovací Dreamcast CD se všemi .WAD soubory. Což je zbytečné. Úplně vám stačí shromáždit WADy na jednom obyčejném, nebootovacím CD, a k němu si vypálit výše zmíněnou distribuci shareware. Program totiž podporuje swapnutí disku za chodu, takže nabootujute shareware, vyměníte disk, a v menu si vyberete příslušnou verzi hry. Happy dooming!

ZA GBA JASNĚJŠÍ



Tím úplně největším problémem Gameboy Advance je bez diskuze kvalita jeho displeje. Nejenže není o mnoho lepší, než u jeho předchůdce Game Boy Color, ale ještě navíc je tmavší – a to výrazně. Stačí si najít nějakou GBC hru, která má tmavé pozadí, a porovnat její vzhled na GBC a na GBA. Pěkně je to vidět třeba v Atlantis The Lost Empire, nebo v Pokémon Gold/Silver v noci v jeskyni. Mnohem horší ale je, že přílišná tmavost ubíjí i některé GBA hry – vývojáři patrně netušili, jak budou jejich výtvory na finální verzi GBA hardware vypadat. Nejvíce naříkají fanoušci Castlevanie, kde ve tmě probíhá většina děje, ale ani ježdění v nočních tratích GT Advance (a že jich tam je) není nic snadného ani pod přímým světlem.

Není proto divu, že asi týden po zahájení prodeje GBA vzbudila obrovskou pozornost zpráva, že na zadní straně GBA je ukryt potenciometr, kterým se dá jas displeje regulovat! K přístupu k němu je nutné odchlípnout ten černý podlouhlý štítek s technickými a copyrightovými informacemi, a vlastnit speciální trojhranný Y šroubovák. Štítek už na své místo jen tak nedáte, takže skoro jistě přicházíte o záruku. Ovšem od rychlého skoku ke GBA se šroubovákem v ruce by vás mělo odradit spíše něco jiného – nemusí být všechno, jak se na první pohled zdá. Již druhý den poté, co se zpráva o ukrytém „nastavení jasu" objevila na internetu, zareagovalo samo Nintendo oficiálním dopisem. V něm popírá, že by nějaké takové nastavení GBA měl, a potenciometr označuje jako regulátor napětí, tekoucího do LCD displeje. Případné zjasnění nebo ztmavnutí displeje při manipulaci s potenciometrem je tak údajně jen vedlejší efekt změny napětí.



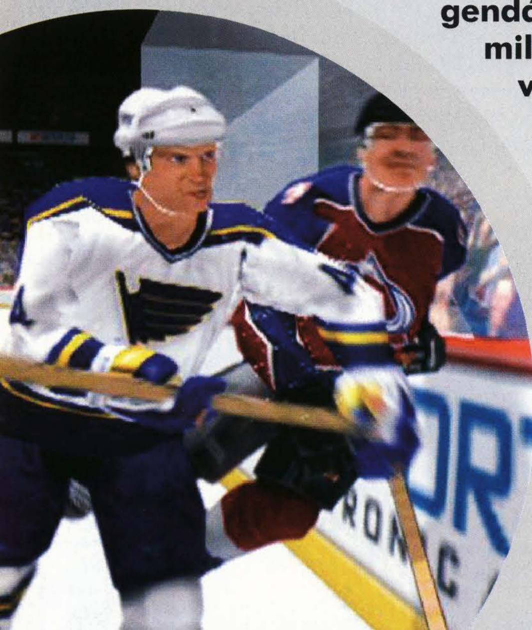
tady v těch místech se ukrývá otvor vedoucí k tajemnému šroubku

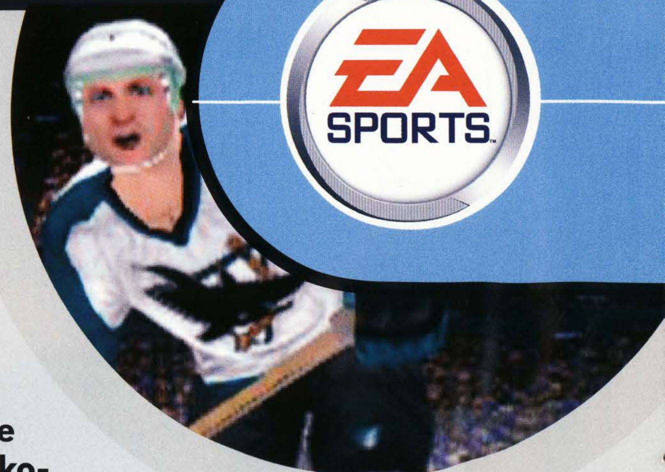
Majitelům GBA je ale asi jedno, jak se to jmenuje, hlavně že dispej je světlejší. Následná diskuse se proto vede především na téma – může dojít po změně napětí k trvalému poškození LCD? Názory na to se různí, a až čas ukáže, jestli rýpání šroubovákem bude mít nějaké následky. Zatím jsou uživatelé, kteří si již displej nastavili, vesměs spokojení, a neváhají vykřičet svou radost do světa. Většina ostatních hráčů nechce zatím riskovat poškození své nové a nepříliš laciné hračky. Nakonec – je přece tolik pěkných her ve veselých, jásavých barvách, které na GBA vůbec tmavě nevypadají...

EvilMind



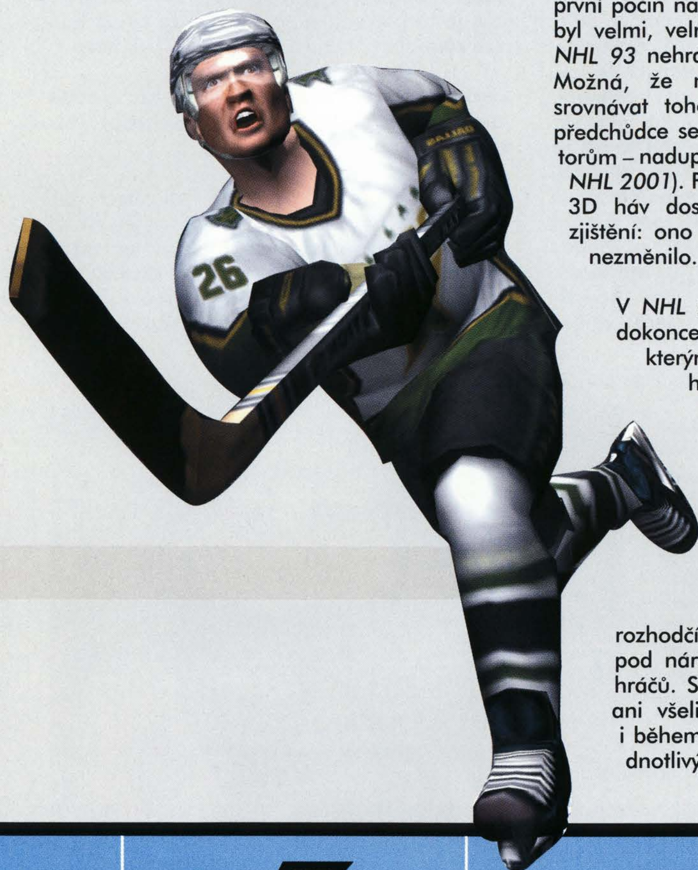
PAVEL HACKER: „EA SPORTS ZKRÁTKA STVOŘILI FENOMÉN..."







Těžko hledám slova, kterými bych měl uvést článek o, nebojím se říct, legendární sérii. Již devátý rok milióny fanoušků vyhlíží ve výlohách obchodů s hrami krabice s jednoduchým nápisem NHL a datem, které se sice o rok předbíhá, ale na to už jsme si všichni zvykli. Každé nové pokračování přináší něco navíc, ale žádné nemá blízko k dokonalosti. Každé nové pokračování je vynášeno do nebes a zatracováno. Každé nové pokračování má dost chyb, abychom všichni mohli doufat, že už v tom příštím, už za rok, žádné nebudou. EA Sports zkrátka stvořili fenomén...



Vraťme se do historie. V roce 1992 mladá firma Electronic Arts představuje světu svůj první počin na poli hokejových simulací. A svět byl velmi, velmi překvapen. Ten, kdo stařičký *NHL 93* nehrál, by byl překvapen asi i dnes. Možná, že někomu připadá nemyslitelné srovnávat tohoto téměř deset let stařičkého předchůdce se současným – díky 3D akcelerátorům – nadupaným současníkem (momentálně *NHL 2001*). Pokud si ale odmyslíte již zmíněný 3D háv dospějete k možná překvapivému zjištění: ono se toho v podstatě zas až tolik nezměnilo.

V *NHL 93* dle mého názoru byli autoři dokonce hravější a vyhráli si více s některými detaily, které ovšem k lednímu hokeji neodmyslitelně patří. Posuďte sami. Po tvrdých zákrocích se kolem hráčů povalují součásti výstroje. Diváci vstávají ze sedadel, za pomoci nápisů na cedulích ženou svůj tým kupředu. Sem tam si některý hráč odplivne ze střídačky a není vůbec žádný problém „sestřelit" rozhodčího. Plexisklo mantinelu se tříští pod nárazy puku nebo metrákových těl hráčů. Samozřejmostí je replay. Nechybí ani všelijaká nastavení před započetím i během zápasů a nezbytné statistiky jednotlivých borců či týmů. Je vidět, že lidé kolem EA Sports odvedli skutečně mravenčí práci. Bohužel, není tomu tak každý rok...

Březen roku 1995, v NHL je stávka hráčů v plném proudu, ovšem na platformy PC-CD, Amiga a CD32 vychází NHL Hockey 95. Již v prvních zmínkách o hře se objevují názory, že se jedná spíše o CD verzi hry *NHL Hockey*; faktem je, že až na detaily se od sebe hry liší stejně zpracováním jako názvy. Menu, pravda, vypadají lépe, před utkáním šance obou soupeřů hodnotí komentátoři v animované sekvenci. Ztvárnění hry samotné už takových změn nedoznalo, hráči působí poněkud úsměvně, ovšem je třeba vzít v potaz, kolik od té doby uběhlo vody (či spíše megabytů). Tento díl neměl na trhu konkurenci. Objevilo se pouze několik titulů, vesměs určených jen pro konzole, a navíc se jednalo spíše o různé variace na hokej. *NHL 95* je slušná hra, ve své době kladně hodnocená, ale na rozdíl od jiných dílů si na ni vzpomene málokdo.

NHL Hockey 96 přinesl zejména inovovaný systém kamer – hezká novinka, ovšem z pohledu kamery oblétávající stadion se dění na ledě sleduje dobře maximálně z pohledu televizního diváka, z pohledu hráče už je to horší. Mnozí z vás si jistě vzpomenou na to, jak tenkrát poprvé... komentátor v hale ohlásil nejen čísla, ale i jména střelce gólu a asistujících hráčů. Na stadionu panuje úžasná atmosféra, o takhle skvělém publiku si hráči mohou leda nechat

SÉRIE NHL







zdát. Grafika a animace patřily ve své době k absolutní špičce; se slzou v oku vzpomínám na věty v recenzích typu „hra umožňuje přepnout do SVGA" či „je nejvyšší čas uvažovat o koupi CD-ROM mechaniky" – obojí samozřejmě u PC verze. Výborný hokej, překonávající NHL 95 ve všech směrech. Kdyby se totéž dalo říci o každém ročníku série *NHL*, sklízelo by „NHL oddělení" EA Sports jen ovace.

Sedmadevadesátý ročník strhával dynamickým intrem, aby pak rozvášněné hráče zchladilo poněkud sterilní menu (nabízelo zajímavou možnost prohlédnout si galerii nádherných brankářských masek). Oproti loňskému dílu jednoznačně krok zpátky. Podobně komorní prostředí panuje i v hledišti, dění na ledě je už ztvárněno o mnoho lépe. Na svou dobu disponovali hráči širokou škálou animací. Když jsem si hru po několika letech zahrál, překvapila mě zejména gestikulace vyloučených hráčů. Velkým kamenem úrazu však jsou gólmani. K šílenství mě přiváděly momenty, kdy brankář vyrazil puk půl metru před sebe, a pak na něj se zájmem hleděl. Na obou stranách se překonávají v pouštění hloupých gólů, zejména vlastních, kterých je pravidelně v jednom zápase několik. Ale abych byl objektivní, o zábavu nebyla, ve chvílích strávených u monitoru, nouze. Sečteno a podtrženo, kdo koupil, neprohloupil, kdo zůstal u staré dobré devadesát šestky, o mnoho nepřišel.

To ovšem ten, kdo nekoupil *NHL 97*, ještě netušil, že bude lépe u hokeje z šestadevadesátého vytrvat o jeden rok déle. *NHL 98* mě ničím nenadchlo, nezaujalo, a jak jsem pročítal recenze a kritiky, nebyl jsem sám. Přineslo tradiční, ovšem tentokrát opravdu kosmetické zlepšení vizuální stránky hry, pozměněné ovládání a hromadu chyb. Do hokeje má to, co se v této hře odehrává na ledě, daleko, vsítěný gól je zde jevem řídkým, po čemž recenzenti volají (voláme) každý rok, ovšem také naprosto náhodným. Z dokonale provedené akce gól nepadne, z nazdařbůh vypálené střely ano. Při pokusu o hit napadající hráč často končí sám rozplácnutý na mantinelu; v hokeji je sice možné leccos (Libor Procházka by mohl vyprávět), ovšem kdyby měl každý hráč třikrát za zápas nabourat v plné rychlosti do mantinelu, jako je to prezentováno zde, nikdo by už koncem září v NHL nehrál – všichni by byli mrtví.

Takže nezbývalo než vydržet u NHL ze šestadevadesátého (vlastně pětadevadesátého) roku a počkat si na *NHL 99*.

Tento díl má, domnívám se, ze všech dílů nejpovedenější a nejméně tradiční pojetí vizuální stránky menu. Úvodní intro se tentokráte neomezuje na klasický dynamický sestřih, jeho autoři zúročili svůj nesporný filmový talent. Dokonale sladěné záběry s podkresovou skladbou „We could be heroes" jsem s to si pustit



KONKURENČNÍ PRODUKTY

Kdo chtěl a chce konkurovat EA Sports, musel a musí zakoupit licenci od NHL a NHLPA, neboli získat právo označit svůj produkt: Produit de Licence Officiel. Visačku s tímto názvem najdete nejen na krabicích hokejů od EA Sports, ale i například na produktech značky JOFA. Kdo navštívil obchod s hokejovým vybavením, ví, že zboží této značky patří k tomu nejlepšímu, ovšem také nejdražšímu, co lze koupit. Licence zkrátka není levnou záležitostí. Ovšem konzumenty pohled na hráče s číslem 68 a jmenovkou Japger natolik znechucuje, že není vyhnutí.

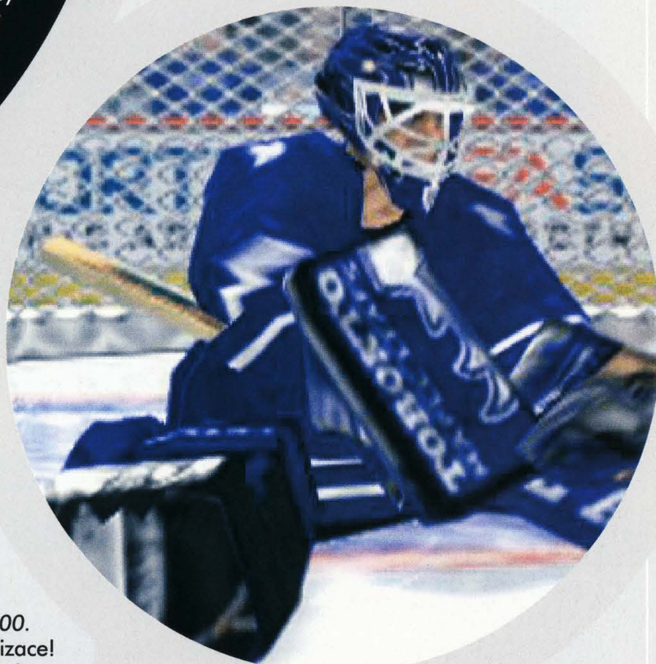
Bohužel, některé firmy se o tomto faktu přesvědčily na vlastní kůži. Našlo se v historii několik slušných her, jež zašly na úbytě zejména z výše zmíněných důvodů. Někteří se tedy rozhodli zaplatit, několik projektů se zastavilo a mnoho vývojářských skupin volilo určitou okliku: pokusili se prorazit na trh s tituly určenými pro milovníky tvrdých hitů a rvaček. Jako zástupce mnoha her, abych tak řekl, s hokejovou tématikou, uvedu NHL Open Ice. Na rozdíl od hardcore titulů přinášejících spíše bitvy na život a na smrt s hektolitry krve, které mají společné s hokejem pouze prostředí, v *Open Ice* jde o i góly. GT Interactive představilo jakousi NHL arkádu, ve které se na ledě utkávají tříčlenné týmy, ovládané jedním až čtyřmi hráči. 2D grafika silně připomíná zlatou éru osmibitů, a to v obou nabízených módech, 230x200 a 640x480. Sítky a led hoří, fauly se nepískají, hráči zasaženi body - checkem předvádí čtverného Tulupa, navíc s nimi lze provádět psí kusy, například je zmenšit na polovinu a zvětšit puk, takže vypadají jako trpaslík koulející acylpirin. Kombinace jatek a střeleckých závodů probíhá za frenetického řevu krvelačného publika. Zkrátka, hokej to sice připomíná jen vzdáleně, ale je to docela psina.

Konkurence v „seriózní" kategorii, bohužel, zdá se každým rokem slábne. Zakoupení licence ještě nezaručuje úspěch, což si asi neuvědomil Gremlin se dvěma pokusy *Actua Ice Hockey I a II*. S rozvojem herních konzolí a posilováním trhu s pro ně určenými originálními tituly, které snad brzy nahradí pouhé konverze, se snad dočkáme lepších časů. PlayStation 2 je pro sporty ideální (taky se přípravě PS2 *NHL 2002* věnuje patřičná péče). V minulosti však vládla platforma PC-CD. Z dnes již herní prehistorie bych však rád vzpomenul Brett Hull Hockey s usměvavým kanonýrem na obálce. Byl k dostání na několika disketách, šlo o docela jednoduchou hru bez animací a „omáčky", ale hokej samotný to nebyl špatný. O něco novějším počinem byl *NHL Powerplay 96* a později i 98, pocházející z dílny Radical Entertainmentu a produkovaný Acclaimem. Hru, která má vše, co by měl hokej mít, dobré intro, grafiku, pět kamer, zvuky, management týmu, statistiky atd., činí naprosto nehratelnou totální demence soupeře. Co útok, to průnik do střelecké pozice. Co průnik do střelecké pozice, to gól. Zprava, zleva, z kruhů, od modré, golfem, tahem, příklepem i kličkou, skóre 40:1 po pěti minutách a návrat k produktům Electronic Arts. Tým vedený člověkem připomíná hokejovou obdobu Klapzubovy jedenáctky v nejlepší formě. Ačkoli Radical Entertainment nebyl v té době na herním poli žádným nováčkem, podcenil jeden z aspektů hry, který zhatil vše ostatní. Hra je bohužel k hraní jen v multiplayeru.

Do oblasti počítačové zábavy se vložil i gigant Fox Sports se svými *NHL Championships*. Některé z dílů série svou kvalitou rivalům od EA šlapou na paty, leč dobré dílo stvořit a dobré dílo prodat není totéž. Takový *NHL Championship 2000* mohl neslanou nemastnou dvoutisícovku porazit zejména na poli mezinárodním, jelikož k reprezentačním týmům se Fox Sports chovají daleko lépe než konkurence. Dresy nároďáků ve hře sice nejsou úplně totožné s dresy skutečnými, ale vypadají jako důstojný reprezentační dres, a ne jako pestrobarevný hadr, každoročně bez uzardění prezentovaný EA. *Championships* každoročně pokulhávají zejména v grafice (hráči jsou od sebe k nerozeznání) a animacích a velkou bolístkou je absence komentáře. Na druhou stranu mnohem citlivější ovládání a výborně zvolená kamera nabízí větší požitek ze hry, než produkty EA Sports. Brankáři jsou v obou titulech stejně mizerní, v tomto ohledu si oba týmy vývojářů nemají co vyčítat. Jenže Fox se svým hokejem přišli na český trh zhruba koncem ledna, tedy s křížkem po funuse. S dalšími díly to vypadá bledě, což je velká škoda. Takže si zase koupíme produkt Electronic Arts, i kdyby se změnila jenom krabice.

CO PŘINESE NHL 2002 ?

První „bombastickou" zprávou bylo získání Maria Lemiuxe. Velký Mario se objeví na přebalu krabice a zavázal se k dalším aktivitám spojeným s marketingem a propagací. Uznávám Maria jako vynikajícího hráče a osobnost, EA Sports se povedl dobrý obchodní tah, ale kdyby byl na přebalu Patrik Eliáš, změnilo by se něco? Jedině prodejnost v Kanadě. Dále animátoři slibují věrnější animace, grafici lepší grafiku a zvukaři lepší zvuk. Fakt? To jsme nečekali. Lepší hudbu nikdo kupodivu neslibuje, i kdyby ano, bral bych to po zkušenostech s NHL 2001 s rezervou; zlaté časy kytarových skladeb a zvuku od „Juana" Jacyny jsou dávno pryč. Hra může mít ovšem i ten nejlepší hudební doprovod, pokud si do příslušného adresáře umístíte vlastní wawy či mp3. Ano, i EA Sports se nakonec blahosklonně uvolili tuto „převratnou novinku" implementovat. Skutečně novými prvky jsou emotion meter diváků (s úspěchem otestován v Čundrcountry show), breakway camera, EA Game Story, zajímavěji zní NHL Cards. Emotion meter je jasný: dobrý hit, vstřelený gól, soustavný tlak, to vše uvádí diváky do varu a jejich větší podpora má opět pozitivní vliv na výkon mužstva. Naopak, pověstné bučení morálku hráčů nahlodává. Breakaway camera de facto označuje zoom kamery na unikajícího hráče, spojený se zvukem bušícího srdce a svistotu nožů bruslí po ledě. Pod EA Game Story by se měl skrývat systém vyzdvihování a odměňování skvělého výkonu hráče na ledě; NHL Cards by kromě kartiček jako takových, zajímavých zejména ve spojitosti s editovanými hráči, měly ovlivňovat růst či pokles schopností hráčů. Na papíře to zní trochu kostrbatě, uvidíme v praxi. Nás však bude především zajímat příslib Dava Warfielda, že se pro samou pompéznost zpracování nezapomnělo na hokej. To nejdůležitější: brankáři by se měli poučit z brankových situací, čímž by měla být eliminována možnost skórovat neustále z té samé pozice. Připraven je také systém určující kvalitu pokrytí puku hráčem v závislosti na čase, odrážející skutečnou situaci na ledě. Příjemným zpestřením je, že hráči budou zachytávat všemi rozumnými prostředky – třeba „rybičkou", a lobovaná přihrávka. Na závěr uvedu příslib lepší a propracovanější podpory multiplayeru, což je zajímavá informace spíše pro nové majitele high-end konzolí. No a to je, vážení a milí, všechno. Těším se u recenzí na NHL 2002, 3, 4...



i několikrát po sobě, jsou skutečnou ozdobou celé hry. Po skvělém úvodu bylo mé nadšení přiživeno skvělým nápadem s „minifilmečky", či jak to nazvat, které se rozjíždí ve stylizovaném okně po najetí na položku v menu. Pod odkazem na plyoffs se skrývají záběry vítězného tažení tehdejších vítězů Stanley Cupu, mužstva Red Wings. Pod Coaching Drills je zachycen Marc Crawford u tabule, najetí na Shootout odhalí skvěle provedenou penaltu Toma Chorskeho (doufám, že mě nešálí zrak) do sítě Patricka Roy. Troy Church, zodpovědný za tvorbu videosekvencí, tehdy odvedl skvělou práci. Díl byl ve znamení dobré spolupráce mezi tvůrčím týmem a zástupci NHL a NHLPA, nepříliš uváděným faktem je, dá se říci, spolupráce EA se čtveřicí Brashear, Näslund, Öhlund a Sillinger. Stadion, konstruován systémem zvaným Virtua Stadium, vypadá naprosto věrně, na sedačkách povzbuzují skvělí, i když placatí diváci (jak kdosi vtipně poznamenal, byli z dění na ledě celí přilepení k sedadlům), jen trochu dýchavičné animace kazí celkový dojem. Co se hry týče, na brankáře, až na výjimky, platily dvě střely: tečovaná od modré a z bekhendové strany hole po blafáku. Abych nezapomněl, od této chvíle jsou už všichni hráči bez problémů rozeznatelní podle obličeje, jen na editaci vlastních fotografií jsme si museli ještě rok počkat.



Čekat rok, to znamená na *NHL 2000*. *NHL 2000*, to znamená česká lokalizace! Česká lokalizace rovná se hlas, jako vždy perfektního Petra Vichnara, plus o dost horší překlad jednotlivých položek v menu a popisů strategií. Malý krok pro EA Sports, velký skok pro hráče z ČR. Jedno překvapení, tedy lokalizace, příjemné, překvapení druhé, vizuální pojetí, zatraceně nepříjemné. Intro s nápadem, určitá tvář a styl, to všechno odvál vítr. Byvše přivítán filmečkem bez hlavy a paty a následně odpornou vybledlou modrou barvou, jsem vždy znechucen. Dalším šokem pro mne byla hudba, příšerná, dokola omílaná melodie. Novinky ve hře? Několik tahů skalpelem tu, trochu silikonu tam a liposukce na závěr. Hráčům lze sestřelit z hlavy helmu a brankáři z horní sítě láhev s vodou. Větší rejstřík animací všech hráčů, zejména brankářů a rozhodčích. Kdo se těšil na lepší herní projev mužstva a lidštější brankáře, byl opět zklamán. Za zmínku ještě stojí jedním slovem trapné přesilovky AI řízeného mužstva. Dvoutisícovka zůstala věrna tradici: animace nenacházely soupeře, jen na ten hokej se trošku zapomnělo...

„Za co ty playtestery platí?!", zaznívají hlasy. Pokračování, tedy to „nejnovější, nejlepší a nejprodávanější" pokračování série, které v těchto dnech slaví první narozeniny, jste s největší pravděpodobností hráli. Kdo disponuje tou správnou konzolí nebo dostatečně výkonným PC, může se těšit z dokonalé podívané, ačkoli, nepochopitelně, padání helem a další efekty z loňska nejsou implementovány. Gólů padá dost, a to přece divák chce, ne? Ano, divák ano... Jenže aktéři ne. *NHL 2001* je spíše remakem než novou hrou. Zejména Lead AI Dave Farshaw si tentokráte nasadil latku velmi nízko. Objevují se názory, že by měli EA Sports vydávat nový hokej ob dva roky, nikoli každoročně. Vůbec to není špatný nápad, jak je vidět na *NHL 2001*, šité horkou jehlou a dodatečně vychytávanou pomocí patchů (u PC).
Jenže proč to, když se prodává každý rok několik milionů kusů? Čeká nás tedy *NHL 2002*. Těšme se. Je tady už za několik týdnů.

Pavel Hacker, spolupracoval Josef Vaněček





Nintendo®

Položili jsme několik otázek Josefu Kantorovi, řediteli společnosti ConQuest Entertainment a. s., která na českém trhu zastupuje společnost Nintendo. Řeč se točila kolem Game Boy Advance a také konzole Gamecube, která tento měsíc přichází v Japonsku do prodeje. Na úvod jsme ale položili několik základních otázek, týkajících se historie firmy.

GAME BOY

Můžete čtenářům letmo popsat historii českého Nintenda a jeho činnost na českém trhu?



Firma ConQuest se stala distributorem produktů Nintendo na konci roku 1999. Do této doby se díky předchozím distributorům o historii Nintenda na českém trhu příliš hovořit nedá. Dominantní postavení na trhu videoher měla firma Sony se svým produktem PlayStation.

Od této doby se však mnohé změnilo a dnes již nikdo nemusí jezdit nakupovat Nintendo konzole a hry do okolních zemí. S hrdostí mohu říci, že za rok a půl působení na českém trhu již skoro každé dítě ví, co je to Game Boy. O loňských vánocích byl Game Boy nejžádanějším vánočním dárkem. Povedlo se nám rovněž využít fenoménu Pokémon a dosáhnout historického úspěchu v prodeji her v ČR. Pro zajímavost, do této chvíle se prodalo přibližně 30.000 Pokémon her pro Game Boy.

Jak dlouho se vy osobně pohybujete v herní branži?



Profesně se herní branži věnuji od té doby, co naše firma začala distribuovat Nintendo. Fanouškem počítačových her jsem již ale od roku 1987, ZX Spectrum byl můj první počítač. Na škole jsem se dostal k hrám od Sierry na PC a této platformě jsem zůstal věrný až do té doby, než jsem poprvé viděl *Super Mario 64* na Nintendu 64. Musím se přiznat, že do té doby jsem videokonzole příliš nerespektoval. Dnes je tomu naopak, na PC jsem od té doby, co mám doma Game Boy, Nintendo 64 a dokonce Dreamcast, nehrál skoro vůbec nic.

Jaká je politika a cíle českého Nintenda?



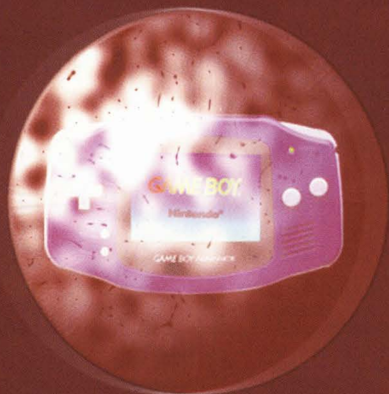
Cíl? Jednoduše řečeno, "přinášet" tu nejkvalitnější zábavu do všech domácností! Všude potkávat lidi s Game Boyem v ruce. Spoustu zabavených Game Boyů ve školách...

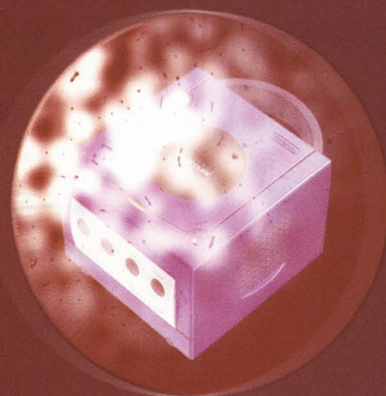
Existuje nějaká podpora a servis pro hráče, kteří se rozhodli pro Nintendo?



Všichni zákazníci, kteří zakoupí Game Boy, mají možnost stát se členem „Game Boy clubu". Získat členskou kartu a využít tak možnosti speciálních nabídek pouze pro členy klubu, jako např. zakoupit trička klubu, využít slev na hry a příslušenství. Pro tyto členy je zřízená info linka, kde mohou dostat odpovědi na své otázky. Členové budou mít možnost od podzimu využívat členské karty klubu ve videoherních speciálkách Q-shop a získat tak zajímavé slevy.








V TUTO CHVÍLI NEMÁ KONKURENCI

Co nějaká specializovaná síť prodejen nebo konkrétní prodejci, kteří nabízejí kompletní sortiment vaší firmy?


Našimi hlavními zákazníky jsou velké retaily jako Ahold, Carrefour, Datart. Na Nintendo se specializují „videoherní speciálky" Q-shop, v Praze v Centru Černý most a v Dětském domě, v Brně v Olympii. Všichni fanoušci videoher se mohou těšit na podzim, kdy tyto speciálky plánují velkou expanzi s cílem stát se nejlepšími prodejnami videoher v této republice.

Vím, že problémem českého trhu jsou „černí dovozci" produktů Nintenda. Máte o nich přehled? A jaké podnikáte kroky, abyste jejich činnost omezili nebo zastavili?


O černých dovozcích samozřejmě přehled máme. Tyto firmy parazitují na našich marketingových aktivitách, podrážejí ceny, nedodávají české návody. Jedním z hlavních kroků je nabídnout lepší podporu než tyto firmy, např. české manuály, možnost členství v Game Boy klubu...

Jaký je váš vztah ke konkurenci na trhu? Mám na mysli dovozce či zástupce jiných firem vyrábějících hry a herní konzole, jako třeba Sony.


Konkurenční firmy, Sony a v příštím roce rovněž Microsoft, samozřejmě respektuji. Sony odvedlo na zdejším nestabilním a „pirátském" trhu obrovský kus práce. Jak se bude dařit Microsoftu, uvidíme příští rok. Náš hlavní produkt Game Boy v tuto chvíli nemá konkurenci, naše cílová skupina je rovněž jiná, než Sony. Jiná situace nastane v příštím roce, s nástupem Gamecube a Xboxu.

Nintendo v Japonsku na podzim přichází na trh s novou konzolí. Kdy se Gamecube objeví u nás a co nás v souvislosti s jeho příchodem čeká?


Gamecube se v České republice začne prodávat v březnu příštího roku. Nintendo na letošní výstavě E3 velice překvapilo prezentací her pro tuto platformu a mnoho vývojářských firem na ni změnilo názor, takže se v příštím roce dočkáme velkých překvapení. Co můžeme očekávat? Určitě masivní marketingovou kampaň a nabídku těch nejlepších videoher. Nechte se překvapit.

Na co se hráči mohou v průběhu Vánoc a první poloviny příštího roku těšit?


Produktem číslo jedna pro tyto vánoce je samozřejmě Game Boy Advance. Do konce roku uvedeme na trh kolem 25 her pro tuto platformu, mezi jinými i takové tituly jako je legendární *Doom*. Samozřejmě, vyjde i několik vynikajících titulů pro Game Boy Color, například hry *The Legend Of Zelda: Oracle of Seasons a Oracle of Ages*. Před vánoci se fanoušci Pokémonu dočkají nové hry *Pokémon Crystal*.

Jak vidíte budoucnost Nintenda v Čechách a budoucnost herního průmyslu u nás obecně?


S produkty jako je Game Boy Advance a v příštím roce Gamecube vidím naši budoucnost slibně. Videoherní byznys patří mezi nejperspektivnější segment na trhu zábavy, v tuto chvíli již vydělává více než filmový průmysl. I u nás si lidé zvykají kupovat originální hry, 28.000 prodaných her pro Game Boy Color v loňském roce hovoří za vše.

Děkuji za rozhovor. ***Pavel Žďárek***



Typ hry: Akční adventure | Žánr: Sci-fi | Vývoj: Core | Vydavatel: Eidos

PROJECT EDEN





Vysoké ambice a dostatečně nadaní tvůrci na to, aby jim dostáli. Svět, kde urbanizace pokročila tak daleko, že slunce je jen pro vyvolené. Temný příběh, jemuž půjde po stopách speciální jednotka o čtyřech členech, každý z nich nadaný jinými schopnostmi. Vždy je jen jeden z nich ve vaší režii, ostatní tři pod taktovkou AI nebo vašich kamarádů. Kooperace při řešení problémů, zabíjení nepřátel ukrývajících se ve spodních patrech šíleného světa. Možnost kdykoliv se přestat dívat na dění kamerou za zády a začít používat vlastních očí. Výborná animace, slušná grafika vykreslující značně interaktivní svět a atmosférická hudba. Tím vším má být nejambicióznější projekt Core Design od vydání *Tomb Raidera* . A nezmrší-li autoři AI, design jednotlivých levelů a zajistí-li patřičné využití rozdílných schopností jednotlivých postav, pak to bude i dozajista bomba.

Jan Spáčil



Typ hry: Akční adventure | Žánr: Horor | Vývoj: Capcom | Vydavatel: EA

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X







Připravte se na strach, krev, násilí a spoustu vaší krve lačných monster s nepoučitelnými zombíky v čele. Připravte se na návrat klasiky, nový *„Resi"* totiž přichází (přesněji řečeno přechází z DC) na PS2 a s ním i odpovědi na otázky, které zůstaly po skončení *RE2* viset ve vzduchu. Hlavními protagonisty *REC: VX* jsou sourozenci Redfieldové (Claire a Chris), proradná Umbrella a široká škála známých monster. Místa, kde vás budou společně se strachem nahánět, budou mnohem různorodější než ulice a domy Racoon City, příběh bude mnohem komplikovanější a cesta vedoucí k jeho konci delší (cca. 16 hodin). Díky vynikající pohyblivé filmové kameře (konečně), působivému osvětlení a 3D grafice vůbec, stoupne opět hustota atmosféry o nějaký ten bodík výše, stejně tak jako estetický dojem z vizuální podoby *„Resiho"*. Jinak, kromě nového pohybu (otočka o 180 stupňů) a pár nepřátel, zůstane vše při starém. PS2 verze se dočká několika minut nových animaček a drobátko hezčí grafiky než původní DC verze. A dodámli, že u hry ještě najdete demo na *Devil May Cry*, není snad o povinnosti koupě tohoto titulu pochyb.

Jan Spáčil





Typ hry: Závodní | Žánr: Futuristické motorky | Vývoj: Acclaim | Vydavatel: Acclaim

EXTREME-G3





Fandové *Wipeoutu* si budou muset na jeho nejnovější pokračování nějakou tu chvíli ještě počkat, ale do té doby by mohla jejich pozornost udržovat tato vysokooktanová závodní hra ze světa nadzvukových motorek. Hra by měla být již v prodeji a nevypadá vůbec špatně. Obsahuje na 12 rozličných vehiklů, vybavených opravdu futuristickými zbraněmi, tratě s animovaným prostředím, sahající až do výšin stratosféry. Naleznete zde základní single player a Team Grand Prix mód a spoustu dalších multiplayerových variací, což by mělo stačit na poměrně dlouhou dobu hraní. Přestože hlavní designér hry Nick Harper tvrdí, že z Emotion Enginu vytřískali opravdu maximum, není to zas tak žhavé. Do vydání *Wipeout Fusion* je to však uspokojivá záležitost.

Tomáš Haluza



Typ hry: Akční | Žánr: Závody | Vývoj: Inteligent Systems | Vydavatel: Nintendo

MARIO KART SUPER CIRCUIT



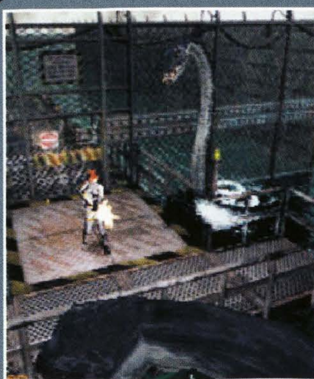




Pro všechny příznivce autíček ve stylu Mario máme dobrou zprávu. Maria už mohou prohánět v jeho autíčku i na GBA. To vše ve skvělém grafickém kabátku á la N64, za doprovodu skvělého stereo zvuku. Stávající varianta přináší více jak čtyřicet tratí, na kterých se projíždí osm postaviček. Jednak můžete závodit na čas, dvak se můžete pustit do pohárového závodění. Umělá inteligence soupeřů vám dá rozhodně zabrat a v nejtěžším módu budete mít co dělat, abyste se vůbec udrželi na trati. Další skvělou vychytávkou je takzvaný „mód duchů." Můžete závodit i se svým stínem, který jede přesně tak, jak jste zajeli svou nejlepší jízdu na daném okruhu. A to nejlepší nakonec – při propojení až čtyř GBA vám stačí ke hraní pouhá jediná cartridge. Vzhůru na trať.

Ondřej Pessr





Typ hry: Akční adventure | Žánr: Horor | Vývoj: Capcom | Vydavatel: Capcom

DINO CRISIS 2

Dinosauří platinovka je již konečně na světě a je to stále pořád ta skvělá hra, jenž oplývá tím správným akčním nádechem při soubojích s všelijakými veleještěry z džungle. Zatímco původní *Dino Crisis* byla více v duchu hororového adventuření, toto pokračování si vůbec nebere servítky s velmi krvavými scénami, a tak s hlavními hrdiny hry, členy speciální jednotky Dylanem a Reginou, zažíváte opravdový boj o přežití. Velmi přijatelně je vyřešeno ovládání postav při soubojích a systém koupě zbraní a jiného vybavení za získané hit pointy. Nádherně vyobrazené scenérie ostrova a dynamické ozvučení a hudební doprovod, jenž udržuje dění napínavé od začátku až do konce, je jasnou značkou kvality a povinností mít tento titul ve své sbírce.

Tomáš Haluza





Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Vývoj: Sony | Vydavatel: Sony

DARK CLOUD

Očekávaná první vlaštovka ohlašující lepší časy RPG žánru pro všechny PS2 fanoušky, přinášející i několik pozoruhodných inovací. Pobíhání po solidně vyvedených dungeonech a velice zábavné akční souboje á la *Zelda 64* jimi ještě nejsou, ale následná výstavba vlastní vesnice za v nich získanou energii a perfektní propojení obého už ale ano. Grafika sice trpí několika neduhy (hlavně aliasing), ale celkově je díky řadě kouzelných efektů velice solidní. O hratelnosti sužované mírně stereotypem a vyvažované návykovou zábavností a životností (50 hodin), platí to samé. Dost pravděpodobně ale první slušné RPG pro PS2.

Jan Spáčil





Typ hry: Akční | Žánr: Comics-bojovka | Vývoj: Paradox Development | Vydavatel: Activision

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Řádění mutantích bojovníků nadále neustává, a to znamená jediné, Activision vydá v brzké době zbrusu nové pokračování svého hitu, bojovky *X-Men: Mutant Academy*. Ve vyšlapaných stopách známých bitkařů jako jsou Wolverine či Cyclops se vydali i zcela nový týpkové jako Rogue, Foge či děsivě vyhlížející Nightcrawler. Jak známo, každý člen akademie má své jedinečné schopnosti, pohyby a disponuje příznačnou mutantskou silou. Šest nových arén a dvě tajné, které se odemknou během hry, jistě postačí jako dobrá kulisa k tomu, aby se plně uplatnily nové speciální efekty, které se projeví během soubojů ve vzduchu nebo za mohutných energických mutantích úskoků.
Novinkou je též přítomnost speciálního módu zvaného Cerebro mode, jenž vám umožní shlédnout ukázky s kasovního trháku X- Men the Movie nebo bonusy ze zákulisí filmu jako jsou skeče jednotlivých charakterů či design kostýmů. Možná, že nové pokračování nepřináší na pole bojovek nic zcela zásadně nového, ale rozhodně se tato hra vší silou řadí do škatulky nadprůměrných titulů.

Tomáš Haluza



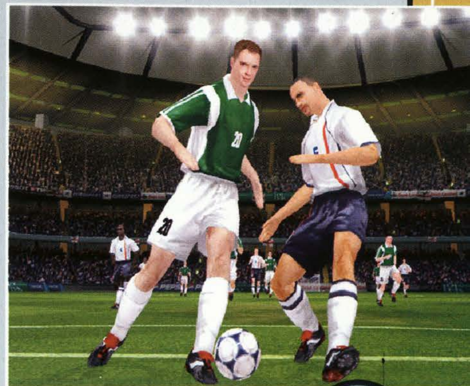


Typ hry: Sport | Žánr: Fotbal | Vývoj: Team Soho | Vydavatel: SCEE

THIS IS FOOTBALL 2002

Název hry mluví jasnou řečí, a tak není třeba vysvětlovat, o co půjde, a můžeme přejít rovnou k věci, tedy třetímu dílu poměrně ambiciózní fotbalové hry, která si předchozími díly zajistila celkem slušnou reputaci. Přesun na PS2 je na pohled jasně patrný a *TIF 2002* je skutečně bez diskuse nejhezčí hrou svého druhu. Nicméně hratelnost samotná tak radikální změnu neprodělala, ale příklon k realismu raženému sérií *ISS Pro* je patrný. Ovládání je díky rychlejšímu framerate přesnější a citlivější, ovšem fyzika pohybu míče by ještě potřebovala vyladit. *TIF 2002* bude samozřejmě dále obsahovat reálná jména, řadu mistrovství, 9 národních lig, možnost změnit známá historická utkání či si jen „začutat" na školním dvoře a nepřeberném množství dokonale vytvořených stadionů. Al se jeví taktéž mnohem více hodná svého jména, stejně tak působí i hra jako celek. Hloubky a propracovanosti chystaného *Pro Evolution Soccer* (náš jasný favorit) sice nedosahuje, ale ani se nesnižuje k jednoduchosti *Fify*, což by z *TIF 2002* mohlo učinit jasnou dvojku; po *Pro Evolution Socceru* samozřejmě.

Jan Spáčil





Typ hry: Akční adventure | Žánr: Sci-fi | Vývoj: SCi | Vydavatel: SCi

TITANIUM ANGELS





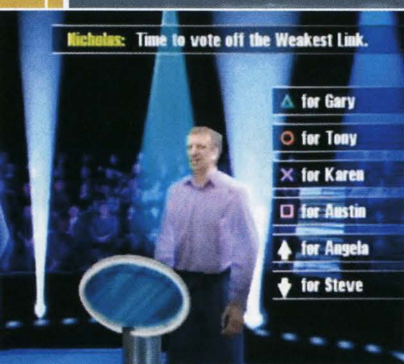
Alternativní budoucnost Země, 4 různé rasy vládnoucí jejímu povrchu, konflikt nabývající epických rozměrů a trocha cyberpunku; ideální to svět pro další „3rd person" akci. *TA* by ovšem neměla být pouze „další" z řady, ale poměrně originálním kouskem. Kooperace dvou odlišných charakterů (ženy Carmen a robota jménem Titan), vývoj jejich vlastností na základě zkušeností, propracovaný příběh odehrávající se v propracovaném světě, zmítaném zmiňovaným konfliktem, v jehož centru se ocitáte, to vše jsou papírově velice slibně vypadající ingredience. Ovládání s technickým provedením by taktéž mělo rozšířit jejich řady. Opět papírově; jestli SCi zvládnou tohle všechno dát patřičně dohromady, to se ještě uvidí, ale už teď to vypadá slibně.

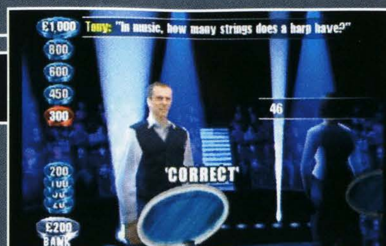
Jan Spáčil



Typ hry: Logická | Žánr: Soutěžní kvíz | Vývoj: Activision | Vydavatel: Activision

THE WEAKEST LINK







Takže otázka za sto liber pro vás, Rose: „Jestliže budete v lékařské terminologii označena za člověka trpícího myopií, znamená to, že jste daleko nebo krátkozraká?" Chvilka přemýšlení. „No... já.. na to nějak nevidím..." Dvě minuty vypršely, takže vaše prozatimní konto tisíc dvě stě padesát liber, které jste nastřádala v průběhu dnešní soutěže, propadá ve prospěch pokladnice britského Commonwealthu.
Snad k těm nebohým soutěžícím, jichž bude ve hře kolem 24 a budou mít každý(á) vlastní individuální charakteristiky, nebude Anne Robinson tak krutá a nechá je trochu si finančně přilepšit. S touto kvízovkou, založenou na populární BBC TV Show z Anglie, se chystá Activision pokořit svého, na trhu velmi výdělečného, kolegu ze zámoří *Who Wants To Be a Millionare* a uzmout mu tak jeho korunku v popularitě. Uvidíme jestli tento titul, obsahující na sto tisíc různorodých otázek a podporu multiplayeru až pro sedm hráčů, dostojí svého nelehkého cíle a v říjnu to na PSOne s úspěchem rozjede.

Tomáš Haluza



Typ hry: Akční simulátor | Žánr: Realita | Vývoj: Core | Vydavatel: Eidos

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX





Aktivita v Core neutichá, a tak se, mimo všem už jistě známých titulů (*Herdy Gerdy, Project Eden*), dočkáme i interesantně vypadajícího akčního simulátoru vrtulníku, jehož jméno figuruje v názvu hry. Ta bude mimo vyvážené míry realismu, nestrkající příliš akci klacky pod nohy, oplývat taktéž poměrně detailní grafikou a kampaněmi po celém světě. Mise se odehrávají v prostorech o rozloze 30 km čtverečních (a vypadají poměrně různorodě). Čeká nás také řada nespecifikovaných taktických možností (spolupráce s wingmany se přímo vybízí). Trošku ještě doladit ovládání (na více méně akční hru je trochu pomalé) a bude posekáno. Další důkaz, že jméno Core rovná se záruka kvality, bude na světě. Snad.

Jan Spáčil



Typ hry: Akční | Žánr: Comics | Vývoj: Vicarious Visions | Vydavatel: Vicarious Visions

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO





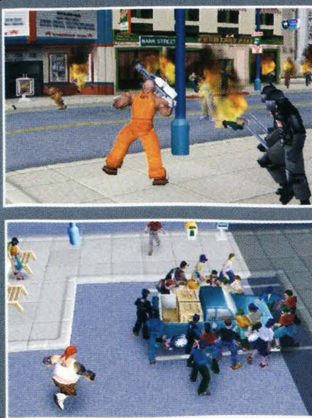


Nové dobrodružství v podobě hry na hrdinu je již za dveřmi. Herní tým Vicarious Visions pod hlavičkou Activisionu totiž dokončuje úspěšné pokračování hitu *Spiderman* z PSOne a slibuje všelijaká různá vylepšeníčka.
Spidey má opět starosti, tentokrát jak dostat zlovolnou Electru s jejími kumpány pěkně za katr.
Jako znovuzrozený bude nyní oplývat novými pohyby a komby a svou oblíbenou pavučinu bude teď moci vrhat na své protivníky i během výskoku a zhoupnutí se mezi vysokými mrakodrapy. Přibudou graficky vylepšené oblasti, například některé mise budou koncipovány do ulic města nebo nádražních skladišť. Vylepšen bude i tréninkový mód, ve kterém se hráč naplno naučí všechny Spideyho nové schopnosti. Jelikož budou do jednotlivých misí vkládány až tři hlavní úkoly najednou, očekávejte tak lepší životnost hry, díky více objevování a samotné akci. Doufejme, že autoři nezůstanou svému předchůdci Neversoftu, jenž vytvořil první díl, nic dlužni, a zaplaví nás hromadou skvělé zábavy.

Tomáš Haluza

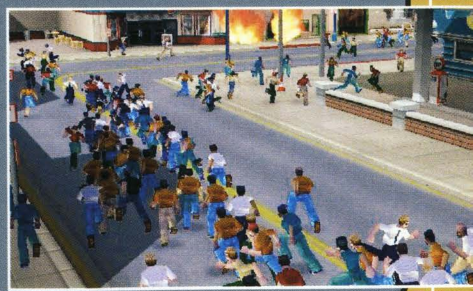
Typ hry: Akční | Žánr: Reailta | Vývoj: VIS | Vydavatel: Take 2 Interactive

STATE OF EMERGENCY



Další kapka z vysychající studny originality je na světě. Simulace zasedání MF, G8, či Světové Banky tu opravdu ještě nebyla. Tedy simulace té mediálně vděčnější stránky zmiňovaných zasedání. Pouliční bitky, davové šílenství, rabování a ničení, to je v SOE na pořadu „jednání". A nutno podotknout, že vidět tohle všechno v akci na PS2 je skutečně mimořádný zážitek; stohlavý dav bojující s policií či hloučky demonstrantů bojující mezi sebou, demolující plně interaktivní prostředí pod taktovkou pokročilé AI, vše v odlehčující, mírně cartoonovské grafice, to je skutečně úkaz vzácný, jak voda v poušti. Jediným problémem zůstává, zda-li autoři zvládnou dát uspokojivou odpověď na to: proč, a dát tak bohapustému násilí určitý rámec a důvod. Fiktivní realita a špatní na správné straně tu samozřejmě budou. Otázkou je, zda jejich svrhávání v takto koncipované hře bude jako náplň stačit.

Jan Spáčil



Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Vývoj: Nintendo | Vydavatel: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS



OoS je první ze dvou chystaných her ze světa Zelda, která vyjde na začátku října. Obě hry mají mnoho společného a budou mít zvláštní systém hesel, za pomoci kterých bude možno hrát obě hry na jednom přístroji. V *OoS* se bude všechno točit kolem ročních období. Link, což je jméno našeho hlavního hrdiny, musí zachránit Din the Oracle of Seasons, která byla unesena zlým generálem Onoxem. Onox při té příležitosti zničil ještě the Temple of Seasons, který měl na starosti správný chod jednotlivých ročních období. Hra je prošpikovaná napětím a celou řadou soubojů s různými nepřáteli. Na pomoc v boji proti nim vám bude sloužit váš meč a spousta dalších věcí, jako třeba kolekce 60 různých prstenů, které ve hře můžete najít nebo si je koupit. Některé z nich jsou dostupné jen v *OoS* a některé zase jen v *OoA*. Vzhledem k osvědčenému stylu grafiky a herního systému se máme na co těšit a tyto dvě hry se určitě zařadí na jedno z prvních míst ve své kategorii.

Michal Brzák



Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Vývoj: Nintendo | Vydavatel: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES



OoA je druhá ze dvou chystaných her ze světa Zelda, která vyjde na začátku října. Obě hry mají mnoho společného a budou mít zvláštní systém hesel za pomoci, kterých bude možno hrát obě hry na jednom přístroji. Ale vraťme se k *OoA*. V tomto díle se bude celý děj točit okolo času, jak už sám název napovídá. Hlavní hrdina Link musí v tomto díle zachránit Nayru the Oracle of Ages, která byla unesena zlým čarodějem Veranem, který teď terorizuje celou zemi Labrynna.

Jako obvykle, tak i v tomto díle se setkáte s mnoha nepřáteli i přáteli a budete moci používat nepřeberné množství zbraní a dalších kouzelných věcí.

Všichni příznivci Zeldy ať si začnou šetřit penízky a vezmou si na toto datum alespoň týdenní dovolenou, protože tohle bude velký.

Michal Brzák



Typ hry: Logická | Žánr: Bagrování | Vývoj: Taito | Vydavatel: JVC

POWER DIGGERZ



Opět jeden z odvážných pokusů, jak prolomit bariéry zažitých herních schémat a přijít s něčím neotřepaným. Originalitě se vážně meze nekladou, a tak tu máme skvělou hru v podobě rýpacích orgií na PlayStationu. Ovládání ramene stroje pomocí kombinace analogových páček a křížku s trojúhelníkem se zdá být zpočátku nezvládnutelné, ale za nějakou dobu hned přiroste intuitivně k vašim rukám. Soutěžit budete buď proti časovému limitu v single playeru nebo s časem vašeho lidského oponenta, a to ve velmi rozmanitých a důmyslně koncipovaných kláních. Budete zachraňovat želvy, hrát s plážovým míčem „desetikuželky", vyhrabávat jámy či hned na začátku opatrně manévrovat se svým rýpadlem po bludišti. Zní to trochu bizarně, ale mise jsou velmi zábavné a s postupem času vůbec nijak snadné. Ve hře pak funguje systém odměňování a za získané kredity si tak budete moct zakoupit stále schopnější a ovladatelnější JCB stroje. Dokonce je zde možno vytvářet si své vlastní úkoly a uložit je na vaši memory kartu. *Power Diggerz* není po všech stránkách dokonalá, ale se spoustou úkolů, multiplayerem, řadou miniher a solidní grafikou je vhodná pro hráče, co chtějí dát sbohem dosavadním herním klišé a užít si nějakou orginální a inovativní zábavu.

Tomáš Haluza





HARD WIRED

EVOLUCE JE NEZASTAVITELNÁ I VE SVĚTĚ HERNÍ ZÁBAVY. POJĎME SE PODÍVAT NA TO, JAKÁ ZVÍŘÁTKA, VELKÁ I MALÁ, NAJDEME VE VÝBĚZÍCH SOUČASNÉ KONZOOLOGICKÉ ZAHRADY. JSOU TU DRUHY NA ÚSTUPU. DRUHY V PLNÉ SÍLE. DRUHY, JEJICHŽ ČAS MÁ TEPRVE PŘIJÍT. RAČTE VSTOUPIT.

HERNÍ KONZOLE SOUČASNOSTI

NINTENDO 64



Výrobce: Nintendo

Tech: CPU 64-bit R4300 RISC @ 94 MHz, 4 MB RAM, zvuk 16-bit stereo, 24 kanálů

Multimediální podpora: jen s 64DD

Herní ovladače: standardní (14 tlačítek)

Další příslušenství: Rumble Pak, Expansion Pak, Transfer Pak, Controller Pak

Herní podpora: více než 200 titulů

Herní médium: Cartridge

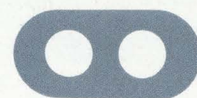
Herní perly: Super Mario 64, Zelda: Ocarine of Time, Pokémon Stadium

Cena: 5.500 Kč

Průměrná cena hry: 1.000 – 2.500 Kč

Podařená domácí konzole z roku 1996, která navázala na úspěch SNESu. Dlouhou dobu reprezentant třídy klasické herní konzole, nyní se však čas N64 blíží ke svému konci. Na obzoru se objevuje listopadový příchod Gamecube a N64 tak čeká odchod na zasloužený odpočinek. Dobíhají rozpracované herní projekty, což v praxi znamená, že poslední várku her lze očekávat někdy koncem tohoto roku. Z pohledu hráče se ovšem ještě nějaký čas nebude jednat o mrtvou záležitost. Dostatek kvalitních titulů a očekávaný pokles ceny po nástupu Gamecube činí z N64 kandidáta na levnou a dobrou konzoli pro méně náročné. S nástupem nové generace se tak nejspíš vynoří možnost výhodné koupě použitých N64 se slušnými balíky her. U nás se dá počítat se zpožděním trhu (listopadová premiéra Gamecube platí pro USA), to znamená, že N64 čeká v našich luzích a hájích ještě asi tak půl roku aktivního života a něco přes další rok pohodlného dožití. Pak už bude nejspíš následovat rychlá cesta do říše zapomnění.

GAME BOY COLOR



Výrobce: Nintendo

Tech: kapesní konzole, barevný display 160x144, 56 současně zobrazených barev z palety 32 000 barev, možné i další módy (barvy, rozlišení), 2x rychlejší než předchozí GB Pocket, 4 kanálový FM zvuk, infraport

Herní ovladače: zabudované – osmisměrový kurzor, tlačítka A, B, Select, Start

Další příslušenství: externí kamera (velmi jednoduchá hračka), termotransferová tiskárna (pro tisk obrázků z kamery, případně z her, které to podporují), externí osvětlení pro displej, zvětšovací lupa, link cable k propojení s dalším GB, napájecí adaptér

Herní podpora: na našem trhu přes 300 her

Herní médium: Cartridge

Herní perly: série Pokémon, série Zelda, Super Mario

Cena: zhruba 3.300 Kč

Průměrná cena hry: 1.600 Kč

Dá se očekávat, že i přes nástup Game Boy Advance tu GBC ještě nějaký čas bude, u nás i kvůli cenové dostupnosti. Hry stále přibývají, náš trh je poměrně dobře zásoben. Konzolka, která se vejde právě do ruky, s dobrou herní podporou, většina her pro starý GB je už v reedicích barevná, hry jsou samozřejmě i speciálně pro GBC. Hry odpovídají úrovni starým dobrým osmibitům (GBC je technologicky kapesní varianta ZX Spectra). Řada her umožňuje hrát i více hráčům najednou na vzájemně propojených GBC. Z hlediska mobility jsou váha a rozměry GBC snesitelné, ale vyloženě do kapsy to není. Ostatně je možno dokoupit pouzdro či klip na opasek. Pro Pokémon šílence je GBC přenosná nezbytnost na baterky.



PLAYSTATION2





Výrobce: Sony

Tech: CPU 128-bit, 300 Mhz, další koprocesory pro operace na plovoucí čárce a grafiku, 32 MB RAM, 4 MB grafika, stereo zvuk, 48 kanálů, 44,1 a 48 kHz, 24x CD-ROM/4x DVD

Multimediální podpora:
DVD, CD audio

Herní ovladače:
kromě standardních se poslední dobou vyrojila řada ovladačů šitých na míru jednotlivým hrám (např. DANCE MAT – interaktivní taneční podložka)

Další příslušenství:
paměťové karty, stojánek; jde o otevřenou platformu, možnost vývoje dalšího příslušenství

Herní podpora:
na úvod přes 50 her, do konce roku vysoký nárůst



Herní médium:
CD-ROM, DVD-ROM

Herní perla: Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X, Wipeout Fusion

Cena: od 15.000 Kč podle příslušenství

Průměrná cena hry: 1.800 Kč

PlayStation 2 je herním standardem současnosti a také jedinou konzolí nové generace, která je skutečně naživu. Ostatní konzole jsou většinou na ústupu, ať už vlivem očekávání příští generace nebo prostým odumřením a odchodem ze scény. Chcete-li v současné době dobrou herní konzoli za stabilizovanou cenu a nechce se vám čekat několik měsíců na nové konzole (GC, Xbox), je PS2 jedinou možnou volbou. Sony se podařilo okouzlit herní tvůrce, a tak se na PS2 objevuje čím dál větší počet her. Nasazený trend rozhodně v brzké době nikterak zásadně neopadne, a to ani s příchodem nové konkurence. Časem se majitelé nejspíš dočkají i možnosti přidat do útrob harddisk či připojení k internetu – nad tím však v našich podmínkách visí otazníky, možnost tu ale je, spíš to bude otázka času. Poblíž televize byste tak měli mít multimediální komplet střižený podle současné filosofie výrobců – přehrávač filmů, audia, herní zařízení a připojení na internet.

PLAYSTATION

Výrobce: Sony

Tech: 32-bit RISC procesor(R3000)@33,9MHz, 2 Mb RAM, grafická paměť 8 Mb, zvuk 24 kanálů, 24x CD-ROM

Multimediální podpora:
CD audio

Herní ovladače:
standartní, Dual Shock, myš

Další příslušenství:
paměťová karta

Herní podpora: několik set her, stále přibývají

Herní médium: CD-ROM

Herní perly: série Gran Tourismo, Metal Gear Solid, Tekken, série Final Fantasy, Wipeout



Cena: 5.000 - 6.000 Kč (různé balíčky, většinou podle přiloženého ovladače)

Průměrná cena hry:
1.000 Kč

Legenda na odchodu. Když přišlo Sony s PlayStationem, podařilo se mu v krátkém čase prorazit a získat si značnou část trhu s konzolemi pro sebe. Nová výkonná konzole přetáhla řadu majitelů tehdy dosluhujících strojů právě k Sony. Hry se sice zpočátku vyznačovaly vektorovou kostrbatostí grafiky, ale čas a zvládnutí prostředků PS programátory i tyto hrany otupil. PlayStation se v herním průmyslu stal zejména synonymem úspěšných sportovních her, ale ani ostatní žánry tu rozhodně nejsou někde na pozadí. I když už čas PSOne minul, stále jí zůstává dost majitelů i přes koupi PS2 věrných. Hry už ovšem nesplňují současný standard a zdá se být lepší volbou investovat do koupi mladší sestřičky – PS2.









GAME BOY ADVANCE

Výrobce: Nintendo

Tech: 32-bit ARM procesor s integrovanou 128 kB VRAM plus dalších 256 kB konvenčně, display 2,9" TFT, rozlišení 240x160 bodů, až 32k barev, PCM zvuk

Herní ovladače: zabudované – osmisměrový kurzor, tlačítka A, B, L, R, Select, Start

Další příslušenství: link cable pro propojení s GB, GBA nebo Gamecube

Herní podpora: Game Boy kompatibilní, zhruba 30 vlastních her (z toho 20 v ČR)

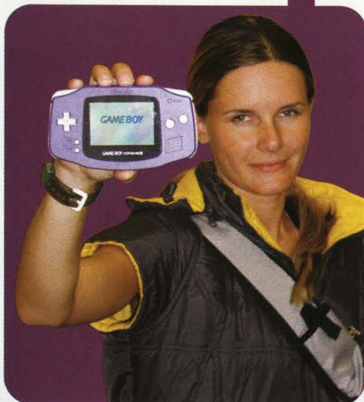
Herní médium: Cartridge

Herní perly: Super Mario Advance, Tony Hawk´s Pro Skater 2, Krazy Racers

Cena: 6.000 Kč

Průměrná cena hry: 2.000 Kč

U nás začínající konzolka, sice trochu dražší, ale z hlediska výkonnosti a možností o mnoho převyšuje původní Game Boy. Celkově se zlepšila ergonomie – umožňuje podstatně přirozenější úchop do obou rukou. Baterie vám vydrží asi 15 hodin, takže se nemusíte bát, že byste nevystačili s energií při nějaké delší a nudné cestě. Silně očekávanou možností je propojitelnost s Gamecube! Rozhodně se ani nemusíte bát o nedostatek her. Pokud budou pokulhávat dodávky, můžete zatím sáhnout po hrách pro Game Boy Color i GB Pocket, je zde zpětná kompatibilita. Shrnuto, GBA se zdá být tou správnou mobilní konzolí pro nadcházející časy.



GAMECUBE

Výrobce: Nintendo

Uvedení na trh: 5. listopad 2001 (USA)

Tech: CPU IBM Power PC „Gekko"@485MHz, 24 MB RAM@100MHz, výkonný koprocesor, zvuk 16-bit stereo, 48 kHz

Multimediální podpora: bude existovat i verze s DVD podporou

Herní ovladače: plně digitální ovladač – 7 tlačítek, d-pad, joystick, volant, camera stick (značně vylepšený ovladač á la N64)

Další příslušenství: Wavebird (pro bezdrátové připojení ovladače), GBA link-up, DV kabel, Digicard (4 Mb flash paměť), 56k modem, broadband adaptér

Herní podpora: zatím připraveno 18 titulů, velký zájem tvůrců her

Herní médium: 8 cm CD – vejde se na něj až 1,5 GB !!



Herní perly: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2, Luigi´s Mansion, Eternal Darkness

Cena: 199 USD (cca 8.000 Kč)

Průměrná cena hry: 50 USD (cca 2.000 Kč)

Jedna z velmi očekávaných konzolí dneška. Začalo to velmi nenápadně, žádná hysterie jako u PS2 či démonické tajemno Xboxu. Gamecube se prostě zvolna vynořovala a kousek po kousku na sebe poutala pozornost (tehdy ještě pod kódovým názvem Dolphin). V cílové rovince vývoje to tak vypadá, že Gamecube plní roli černého koně mezi výše jmenovanými, PS2 a Xboxem. Je očekávána silná herní podpora, parametry konzole jsou výborné - papírově vypadá Gamecube na nejvýkonnější z nové generace konzolí. Pro také mluví vždy vysoký standard her pro Nintendo konzole i velká obliba Nintenda mezi konzolisty. Nintendo tak rozhodně do budoucna nebalí kufry a Gamecube je pro příští roky správnou volbou pro konzolové hráče nejčistšího ražení, zejména pro ty, kteří byli Nintendem odkojeni.





XBOX





Výrobce: Microsoft

Uvedení na trh: 8. listopad 2001 (USA)

Tech: CPU Intel Pentium III 733 MHz, RAM UMA 64 MB 200 MHz DDR, grafický čip Nvidia XGPU 250 Mhz, audio 3D 64-bit – 256 kanálů, 5x DVD, 10 GB HDD, síťové rozhraní Ethernet 10/100

Multimediální podpora: DVD Movie Playback Kit

Herní ovladače: Xbox Game Controller

Další příslušenství: paměťová jednotka, adaptéry pro různé videosystémy

Herní podpora: 12 titulů při uvedení na trh, celkem asi 24 ve vývoji

Herní médium: CD-ROM, DVD-ROM

Herní perly: Oddworld: Munch´s Oddysee, Halo, Strident: The Shadow Front

Cena: 299 USD

Průměrná cena hry: cca 50 USD

Xbox je asi zatím nejvíce očekávanou konzolí za poslední roky. Tomu, že Microsoft vstoupil na pole herního průmyslu se už nikdo nějaký čas nediví. Ale odhodlání vytvořit konzoli, to bylo něco překvapujícího. Jak se nakonec ukázalo, nebyl by to Microsoft, aby na věc nešel „po svém". V jeho interpretaci je tak herní konzole nadupaným (tehdy), unifikovaným a maximálně vyladěným PC klonem se super výkonnou grafickou částí. V praxi to znamená, že původní PC hráče by už nemělo při výběru her stíhat paranoidní studování parametrů hry a dotazy známým, jak jim hra běhá, aby zjistil, zda jeho stroj vůbec hru zvládne. Stejně tak by měl zmizet i pohled na nelítostný bluescreen ničící právě slibný průběh hry. Pro konzolisty znamená Xbox vstup do světa PC her se vší jejich komplexitou a rozsáhlostí, kterých zatím konzole nedosahovaly. Xbox tak hledá své místo v domácnosti jako vyšlechtěný počítač pro hru a zábavu.

DREAMCAST

Výrobce: Sega

Tech: CPU 128-bit, 16 MB RAM, zvuk 64 kanálů, zabudovaný 56k modem

Multimediální podpora: CD audio, VideoCD

Herní ovladače: standardní, rybářský prut, optická pistole

Další příslušenství: Jump Pack, klávesnice, VGA box (pro připojení k běžnému PC monitoru), VMU

Herní podpora: desítky titulů, vývoj nových však pomalu končí

Herní médium: CD

Herní perly: House of the Dead 2, SoulCalibur, Crazy Taxi

Cena: 8.000 Kč (u Segy za 99,95 USD)

Průměrná cena hry: 1.500 Kč

Vynikající konzole, která bohužel prohrála boj o místo na slunci a o možnost dočkat se následovníka. Zpočátku vypadal Dreamcast na komerční úspěch. Bohužel, ne vše se ale zdaří a Sega, která už tak váhala, zda se dále věnovat výrobě herních konzolí, pověsila Dreamcast spolu s dalším vývojem na hřebík. Dále se Sega bude věnovat pouze vývoji her. Dreamcast je poslední konzolí z jejich dílen, a je to rozhodně škoda. Vzhledem k architektuře podobně stavěné jako u klasického PC, bylo možno hry bez větších problémů konvertovat z PC platformy na Dreamcast, což zaručovalo širokou herní podporu. K nám se Dreamcast ani nestačil pořádně dostat. V České republice najdete pouze pár kousků, vesměs osobně dovezených. Samostatné herní projekty pro Dreamcast jsou v současnosti buď zrušeny nebo převedeny na jinou platformu. Vyústěním dlouhodobější spolupráce Segy se Sony je nakonec alespoň možnost hrát některé hry jak na PlayStationu, tak i na Dreamcastu. Sjednocení platformy tak dává Dreamcastu ještě možnost nějaký čas přežít.







PLANETA OPIC

PLANET OF THE APES – 2001, USA

Hrají: Mark Wahlberg (Capt. Leo Davidson), Tim Roth (Thade), Helena Bonham Carter (Ari), Michael Clarke Duncan (Colonel Attar), Paul Giamatti (Limbo)
Scénář: William Broyles Jr., Lawrence Konner & Mark Rosenthal
Hudba: Danny Elfman
Kamera: Paul Hughen, Philippe Rousselot
Režie: Tim Burton



Bez zbytečného úvodního vyšívání: Všichni víme, jak vypadá původní *Planeta opic*. Všichni víme, že v podstatě neexistuje žádný rozumný důvod, proč zrovna k téhle dokonalé sci-fi klasice točit remake. A všichni víme, že jediný důvod, proč se tedy pohrneme na novou verzi Planety opoc (jak by řekl starodabingový inspektor Clouseau) je zvědavost, co s tím provedl imaginativní kombajn Tima Burtona. Odpověď na tuhle otázkou je poměrně překvapivá: skoro nic.

Kromě sporadických záblehů burtonovské vizuality a řídkých výronů ironického humoru je jeho režie mdlá, nevýrazná a rutinní, jako by se Burton vyčerpal na předcházející *Ospalé díře* a teď ještě nestačil nabrat síly. S tím souvisí i celková neujasněnost vyznění: oproti prvnímu filmovému zpracování došlo k odklonu od sociální satiry směrem ke klasickému dobrodružnému filmu – ale zase ne nějak výrazně, takže snímek svým tempem a stavbou dost připomíná něco, co frčelo někdy před třiceti lety. Přes všechnu svou modernost a vyšlechtěnost, přes všechny ty geniální masky Ricka Bakera, dokonale nasvícené záběry, ladnými „wire" oblouky létající opice a působivě dunivou hudbu Dannyho Elfmana působí ve výsledku Opocená planeta jakoby zvětšele a neživotně, jako neuměle okolorovaná černobílá fotografie.



Štěpán Kopřiva

HUDBA

TOMB RAIDER SOUNDTRACK WARNER MUSIC





LARA CROFT, interaktivní virtuální kráska je nejen smyslná ale navíc jí to i pálí. A přesně takový je i soundtrack k jejímu prvnímu celovečeráku TOMB RAIDER, na kterém najdete to nejlepší z moderního rocku, taneční hudby, elektroniky a hip-hopu . Namátkou – U2, Fatboy Slim, Missy Elliott, Basement Jaxx, The Chemical Brothers, OutKast ad. Soundtrack je kritiky označován za důstojného nástupce soundtracku k neméně kultovnímu snímku MATRIX.

Ad Meer

LUSTMORD METAVOID NEXT ERA





LUSTMORD (vražda z vilnosti) patří mezi hlavní představitele deep-ambientní hudby. Ovšem pokud se vám při slovu ambient vybaví cvrdlikání ptáčků a zurčení potůčku, budete překvapeni. Hudba B. Lustmorda je plná temných táhlých zvuků, pomalých těžkých rytmů a atmosférických vzdechů. METAVOID dává prostor i rytmičtějším skladbám (Blood Deep in Dread, a Light that is Darkness), které nejsou pro tvorbu LUSTMORD zas až tak typické. Ty dělají celou desku mnohem stravitelnější a rozmanitější.
Uvařte si čaj, zatáhněte žaluzie, zapalte svíci a nechte se unášet hlouběji do vlastního nitra.

SaKRa

AEROSMITH JUST PUSH PLAY SONY MUSIC





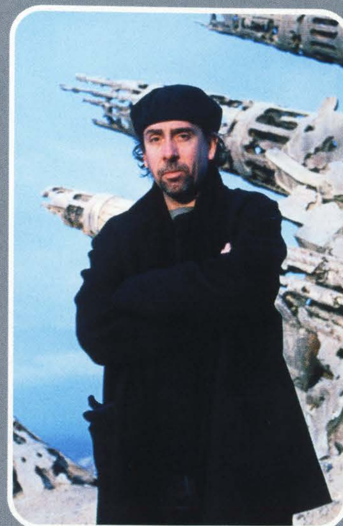
Poslední album rockové stálice kapely AEROSMITH je opět pastvou pro uši posluchačovy. Třináct původních skladeb, kterým vévodí rádiový hit Jaded, se nese v tradici tvorby kapely z poslední doby. V praxi to znamená, že tu nechybí úderné kytary, bezchybná rytmika a ječivý vokál mistra Taylora. Od první písně vám bude jasné, o co jde. Linie naznačená alby Get a Grip a Nine Lives zůstala neporušena. Aerosmith jsou ve skvělé formě, ať již propadnete pomalejším kouskům jako Fly Away From Here nebo chytlavé závěrečné Face.

Gorm





TIM BURTON



Je jedním z mála režisérů, kteří v sobě spojují výjimečný obrazový talent s odvahou riskovat a podnikat výpady diváky nečekanými směry. Jeho prvním velkým hitem byla komedie *Beetlejuice*, postavená na zrcadlovém principu – duchařina z pohledu duchů, kteří si pozvou vymítače, aby vyhnal živé nájemníky z jejich domu. Následovali dva *Batmani*, přičemž především ten druhý je díky své atmosféře jedním z těch mála filmů, kterým se podařilo věrně zobrazit comicsovou předlohu (přestože Burton comicsy nečte). Mezi *Batmany* se vklínilo sladkobolné podobenství o jinakosti *Střihoruký Edward* a po nich následovalo Burtonovo jednoznačně nejvyzrálejší dílo, čb životopisný příběh „nejhoršího režiséra všech dob" *Ed Wood*. V invazní sci-fi Mars útočí provedl Burton nekomerční diverzi a za těžké peníze nepořídil Warnerům konkurenta *Dne nezávislosti*, jak si mysleli, ale anarchistickou kanonádu do žánru katastrofických filmů. Není divu, že si to pak musel žehlit kasovním hitem *Ospalá díra*, stylovou poctou hammerovským hororům. A podle *Planety opic* se zdá, že Burton v tom žehlení ještě pořád pokračuje. Ale že přijde den, kdy se na žehlení vybodne a zapne zase svou nepředvídatelně působivou filmařskou ždímačku, je tutovka.

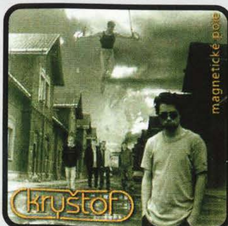
ARNOLD SCHWARZENEGGER, KEVIN SMITH A ANGLICKÉ OPICE



Myšlenka natočit znovu *Planetu opic* a zadělat si tak na blockbusterovou filmovou sérii, která by se mohla táhnout celé roky (stejně jako původní řada opičích filmů), nedala producentům spát už nějaký ten rok. Nejdřív se v té souvislosti mluvilo o předtitanicovém Jamesi Cameronovi a samozřejmě jedním dechem o Arnoldu Schwarzeneggerovi, později byl horkým kandidátem na režii Oliver Stone (*Planeta opic* jako žalující politický pamflet demaskující naši prohnilou společnost), pak zase Chris Columbus (to by bylo zase zřejmě o tom, jak se malý šimpanz ukryje v domě a hází po dvou gorilích zlodějích plechovky s barvou), přičemž Schwarzenegger dlouho zůstával v losovacím bubnu. Nakonec tam ale nevydržel a režijní volba padla na Tima Burtona, který učinil řadu typicky burtonovských rozhodnutí: třeba, že ve shodě se svým americkým přesvědčením obsadil většinu opičích rolí Angličany nebo že nakonec vytáhl z rukávu hodně nečekanou (a poněkud nelogickou) pointu.

S tou pointou se váže asi největší mediální šejkr, který při premiéře *Planety opic* vybublal: nejdřív ji novinář jménem Matt Drudge naprosto zákeřně prozradil týden před premiérou a pak scenárista a režisér Kevin Smith (*Flákači, Dogma, Jay and Silent Bob Strike Back*), který je znám svým poněkud drsným humorem a tím, že Burton zazdil jeho scénář *Superman Lives*, prohlásil, že tu pointu Burton ukradl z jeho comicsu *Jay and Silent Bob*. Burton kontroval prohlášením, že to je vyloučené, protože je o něm známo, že comicsy zásadně nečte (od režiséra dvou dílů *Batmana* zní takové prohlášení dost pikantně) a už vůbec nečte nic, co kdy napsal Kevin Smith. Ten se pochopitelně obratem zeptal, jestli si to může dát jako reklamní slogan na knihu. A tak dále. Prostě radosti kolem *Planety opic* trvají vždy až do kuropění.

KRYŠTOF
MAGNETICKÉ POLE
WARNER MUSIC

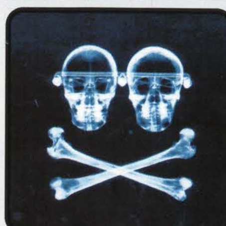




Je jenom dobře, že vychází stále více desek novým českým kapelám a sólovým interpretům. KRYŠTOF si rozhodně desku zasloužili. Vcelku originální zvuk, zajímavé skladby, které se pohupují na nosném zvukuševelících kytar, jenž je náhle protržen údernou nosnou a chytlavou melodií. Již úvodní Lolita, kterou všichni znají z rádia, si říká o pozornost zvláště díky přítomnosti smyčců a silného hlavního melodického (i textového) motivu. Podobné postupy se trochu v jiné podobě opakují i v dalších skladbách. Na druhou stranu je třeba přiznat, že i když z desky vyznívá jednotná atmosféra, každá skladba je svá a nuda se tudíž hned tak nedostaví.

Gorm

ORBITAL
THE ALTOGETHER
WARNER MUSIC





Po jedenácti letech skládání, nahrávání a koncertování ORBITAL nadále vytvářejí svá vlastní pravidla bez kompromisů mimo komerční hudební trendy. Tentokrát nahráli album krátkých elektronických „písní", které je pozitivnější než předchozí alba, více rozmanité a možná i to nejlepší ze všech, která doposavad vydali. Obstarat si ho můžete na CD nebo 2LP. Po omezenou dobu bude k dispozici i na DVD s novou technologií 5.1 Surround Sound.

Ad Meer

THE VERY BEST OF
PRINCE
WARNER MUSIC

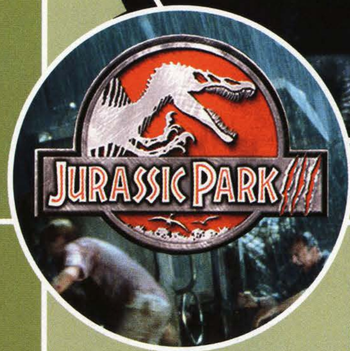




Věčný stín Michaela Jacksona, jedna z největších, ale zároveň i nejkvalitnějších postav hudebního průmyslu – zpěvák PRINCE sice již dlouho pod tímto jménem nevystupuje, ale i tak se tento SYMBOL těší stále velkému zájmu médií. Cd The Very Best Of PRINCE přináší výběr toho nejlepšího, co pod tímto jménem vzniklo v jeho nejlepších 80. a začátku 90. let. Najdete na něm všechny podstatné hitovky, jako Purple Rain, Cream, Diamonds and Pearls a dalších 14 kousků, které již dnes patří do zlatého fondu pop music. Asi se na tom nerozjedete, ale poslouchat se to dá dost dobře.

Ad Meer





JURSKÝ PARK 3

JURRASSIC PARK 3 – 2001, USA

Hrají: Sam Neill (Dr. Alan Grant), William H. Macy (Paul Kirby), Téa Leoni (Amanda Kirby), Alessandro Nivola (Billy Brennan), Trevor Morgan (Eric Kirby), Laura Dern (Ellie)
Scénář: Michael Crichton, Peter Buchman, Alexander Payne & Jim Taylor
Hudba: Don Davis, John Williams (theme)
Kamera: Shelly Johnson
Režie: Joe Johnston

Dinosauři nevymřeli. Ani neopustili Zemi v kosmických lodích a ani dokonce nežijí v pražském metru. Podle našich posledních informací se schovali na jednom ostrově ve vojenské zóně a těší se dobrému zdraví. A velké chuti na masíčko změkčilých Homo Sapiens Sapiens.

Nápad natočit třetí díl dinosauří kultovní série se může jevit jako trochu šílený. Vždyť dvojka byla již jen slabým odvarem kasu trhající jedničky, i když si v kinech také nevedla špatně. Riskovat ovšem s třetím dílem v áčkovém rozpočtu – to se hned tak nevidí. Možná, že je Spielberg zakuklený dinosaurus a chce tímto způsobem udělat svým rodovým bratrům reklamu před jejich slavným návratem. Mno, asi spíš ne.

Třetí Jurský park režíruje Joe Johnston, který za sebou nemá příliš mnoho zkušeností, nicméně na co sáhl, to se mu zatím víceméně vydařilo, např. tématem příbuzné Jumanji. Nový příběh nás přivádí na ostrov Isla Sorna, kde se ukrývá další genetická laboratoř vyrábějící dinosaury jako na běžícím pásu. Hlavními hrdiny je pestrá skupinka charakterů, vedená starým známým Dr. Alanem Grantem (Sam Neill), který už jednou měl (v jedničce) s dinosaury tu čest. Na ostrov vyráží kvůli penězům na výzkum jako doprovod manželské dvojice, která se zpočátku tváří jako milionářská rodina, ale jak se později ukáže všechno je jinak. Pak tu ještě máme pár lidiček jako potravu pro obyvatele ostrova a jednoho malého šikovného chlapce, který v polovině filmu udělá z celkem obstojného dramatu rodinnou podívanou se vším všudy. Tedy i s happy endem (že nevadí, že jsem to prozradil?).

HUDBA

SCOOTER
WE BRING THE NOISE
WARNER MUSIC



Trojmístný „SKÚTR" Made in Hamburk je již po sedm let konstantou na evropské taneční scéně. Každý, kdo SCOOTER zná, ví, že výraz „party" pro ně není pouhým klišé, či prázdným slovem. Hoši to zkrátka umějí pořádně roztočit! Letos SCOOTER obohatil pulty music shopů dalším nadupaným nosičem, stejně jako předchozí rok. Bojovný ryk blonďatého árijce, dusavé techno rytmy prokládané záchvěvy milosrdně melodických kláves… Že už to znáte? Nedivím se. SCOOTER vsadil opět na osvědčenou taktiku a nutno podotknout, že mu to vychází. Aktuální singl Posse (I Need You On The Floor) a hudební předzvěst celého alba shrnuje vše, o co u Scooter jde: „Lidi, potřebujeme vás mít tam, kde to jede a kde se všichni skvěle baví. Abychom byli konkrétní: na tanečním parketě."

Ad Meer

OHGR
WELT
SPITFIRE RECORDS



Po tragickém rozpadu výborné kanadské skupiny SKINNY PUPPY se Nivek Ogre osamostatnil a založil OHGR. Ve své hudbě čerpá z klasické EBM (electronic body music) 80. let a doplňuje ji neotřelými hudebními nápady a zvukovými vychytávkami: přes sebe se valící rytmické plochy, samplovaný zpěv jednu chvíli šeptající temné apokalyptické vize, jindy ženoucí se kupředu šíleným tempem.
Je to hudba plná života a organicko-zvukových tvorů, kteří zcela vyplní celý prostor okolo vás.
Musím zmínit i dokonalý booklet, za nímž stojí výborný avantgardní comicsový kreslíř Roman Dirge (www.spookyland.com).

SaKRa

HUDEBNÍ FESTIVAL
DĚČÍN 2001
AS HAPPY





Pořádat hudební festivaly je věc chvályhodná. Pořizovat z nich záznamy a vydávat je na CD není zásluha o nic menší. Hudební festival v Děčíně se nesl, soudě podle skladeb na albu, v pohodovém duchu popové muziky s lehkými ozvěnami rocku a folku. Vítězem festivalu se stala dívčí kapela APPLES se skladbou Tak řekni, jejímž autorem je Petr Janda. Na albu se nacházejí i další vítězné písně, ale já vás spíše seznámím se jmény některých interpretů: kapely Ketchup, Argema, Jan Nedvěd Junior + Příbuzní, sólisté Sisa Sklovská, Athina Langovská a další. Celé album má zvláštní atmosféru, ale předem upozorňuji, že rozhodně není pro každého. Na druhou stranu přináší zajímavou kombinaci interpretů.

Gorm



Objektivně vzato, *Jurský park* byl od počátku především o efektech. Ty jsou tentokrát, stejně jako v minulosti, opět na vynikající úrovni. Prehistorická zvířata vypadají úžasně, impozantně se pohybují a obstojí i jako herci. Skupinka hrdinů, poté co ztroskotá se svým letadlem, se prochází po ostrově a snaží se dostat na pobřeží, odkud by bylo možné přivolat pomoc. V patách mají žravého dina, který spapal satelitní telefon a nyní zvoní (a to i přes to, že se o satelitních telefonech, co se jejich signálu týče, říkají velice nelichotivé věci), což je velice dobrý indikátor útoku. Tvůrci také dostáli slibům o létajících potvůrkách, a tak se dočkáme Pterodaktylů a společně s nimi jedné nádherné scény ve voliéře. Na závěr se také dozvíme něco o tom, jak s velkými ještěry komunikovat.

Jurský park 3 obsahuje, jak jsem již naznačil, dva žánry. V první polovině je lehce napínavým dramatem o lidech snažících se přežít. Ve chvíli, kdy na scénu vstupuje dítě, přelévá se film do rodinného dramatu, kdy je divákovi ukázkově předvedeno, že rodinu držící při sobě nelze sežrat, zabít, ani rozdělit. Pokud ovšem čekáte, že je třetí návštěva *Jurského parku* nudou či ztrátou času, vyvedu vás z omylu. Film se sice drží mnohých klišé a předem daných linií, ale na druhou stranu obsahuje originální scény, celou plejádu vtipných momentů, kdy se upřímně zasmějete a v neposlední řadě bombasticky přehnanou závěrečnou scénu na pobřeží, která ovšem film neshazuje, nýbrž ukazuje – alespoň tak to vidím já – že Joe Johnston se na zpracovávanou látku podíval patřičně z nadhledu. Všechny jindy kýčovité momenty totiž zpracoval natolik odlehčeně, že se o *Jurském parku 3* nedá říci nic jiného, než že jde o velice pohodový snímek pro celou rodinu, který pobaví a neurazí. Nic víc vám možná nedá, ale na již třetí pokračování je to překvapivě víc, než bývá zvykem.



Pavel Žďárek

NAVŠTIVTE JURSKÉ PARKY

První *Jurský park* se otevřel v roce 1993 s rozpočtem, který děsil nejenom samotné výrobce, ale i okolní filmová studia, která tušila, že nově nastavená latka bude muset být jednou opět překonána. Diváky však ani tolik nezajímal astronomický rozpočet jako to, co za ty peníze Spielberg vyčaruje. Právě jméno Stevena Spielberga bylo pojistkou, že se na film pohrnou davy lidí. Vždyť tenhle člověk, který proměňuje dětské sny v činy a bojí se hmyzu, již několikrát v minulosti dokázal, že brány hranice lidské fantazie jsou nekonečné. *Jurský park* na plátně splnil očekávání producentů: vydělal své peníze zpět. Vypukla dinosaurománie a trikaři přesedlali na počítače. Přestože příběh z pera Michaela Crichtona nefungoval na plátně až tak dokonale, je i s odstupem času možno hodnotit snímek jako dramatický a megalomanský.
Druhý park s dinosauří atrakcí byl otevřen roku 1997, jmenoval se *Ztracený svět* a nepřinesl světu příliš nových překvapení. Coby průvodce v něm pracoval opět Steven Spielberg a připravil pro diváky další porci počítačových triků, zubaté a nenažrané dinosaury a umírající lidi. Prostě klasika. Po jeho uvedení do kin se sice kasa začala plnit, ale asi jen málokdo věřil tomu, že se objeví díl třetí. A přece se to stalo.
Počítačoví dinosauři mají díky Spielbergovi vlastní úspěšnou trilogii a určitě není vyloučeno, že nějaký další díl nepřibude. Pokud se v druhohorách cítíte jako doma a přátelé vám říkají Brontosaurus, můžete do té doby svou dinosaurománii ukojit například v zábavním parku Universalu v Los Angeles, kde se skutečný Jurský park nachází. Ale dejte pozor. Víte, jak byste mohli skončit.







HUDBA

FRAGMA
TOCA
WARNER MUSIC





Polovina legendárního německého dua Hardfloor – Ramon Zenker se vrací se svým novým projektem FRAGMA. Jde o kvarteto pečlivě vybraných tvářiček, ke kterým patří pěkná tělíčka, dokonalé vlasy a to celé se moc pěkně vyjímá v záři reflektorů, a co teprve ve videoklipu na pozadí rajské pláže. Je tu další dívčí formace jednoho pozdního léta s albem plným tanečních rytmů, které jistojistě opanují baleárské diskotéky. Otázka zní, na jak dlouho? Lehce zaměnitelné písně pěné ještě lehčeji zaměnitelnými hlásky ještě možná z nostalgie vyletí se zátkou šampaňského oknem o silvestrovské půlnoci. A tak tančete, popěvujte si lehce zapamatovatelné refrény a netrapte se, že pop music nemá tvář. Zavřete oči a bude vám fajn.

Ad Meer

FLUKE – PROGRESSIVE HISTORY X
CIRCA RECORDS





ORBITAL, FLUKE, LEFTFIELD, UNDERWORLD, CHEMICAL BROTHERS – ti všichni patří mezi současnou špičku britské taneční scény, a všichni mají něco společného s *Wipeoutem*.:) A právě FLUKE, jejichž poslední řadová deska RISOTTO vyšla před čtyřmi dlouhými roky, se rozhodli rekapitulovat a vydali album plné svých nejúspěšnějších hitů. Nechybí tu takové pecky jako Atom Bomb, Absurd nebo Tosh.
Celé deska je samozřejmě velmi kvalitně zremixována a všechny zvuky vypilovány k dokonalosti. Možná právě proto tento výběr působí jaksi sterilně a uměle, na rozdíl od předešlých alb...

SaKRa

BLACKMORE'S NIGHT
FIRES AT MIDNIGHT
WARNER MUSIC





Tohle cédéčko je naprosto výjimečné, nesnaží se totiž ani o komerční úspěch, ani o nejmodernější sound. Je plné písniček, které jakoby vypadly ze strun středověkých louten. Za tímto projektem nestojí nikdo jiný než sám Ritchie Blackmore (Deep Purple, Rainbow), který nikdy nedělal hudbu pro peníze, ale proto, že je umělcem par excellence. Projekt BLACKMORE'S NIGHT vznikl před pěti lety a Ritchie se v něm spojil se svou životní partnerkou, americkou zpěvačkou Candice Night. Album Fires At Midnight je třetím v řadě. Jde o nosič naplněný fascinující a okouzlující směsí rocku a lidové hudby s melodiemi z 16. století.

Ad Meer

TRANSMUTACE

Sony Computer Entertainment America oznámili, že do hry Frequency přibude hudba od dalších autorů. Budou jimi Paul Oakenfold, Roni Size, Lo-Fidelity All-Stars a Fear Factory. Skladby těchto umělců se připojí k těm od Crystal Method, BT, Dub Pistols, DJ Qbert a Juno Reactor. Kromě hudby umělci také poskytnou video.
Frequency vyvíjí firma Harmonix a bude uvedena koncem listopadu na PS2.

Sega a Namco oznámili, že rozšíří své partnerství v oblasti automatů. Smlouva pokrývá široké spektrum činností jako distribuce, údržba, síť, výzkum a vývoj. Obě společnosti také probrali otázku aplikace práv na duševní majetek, což může vést k dalším společně vyvíjeným projektům jako *Vampire Nights*.
Díky trvajícímu partnerství s Namcem, plánuje Sega zvýšit svůj podíl na celosvětovém trhu s automaty z 28 na 35 procent během tří následujících let.

Microsoft oznámil, že odloží americký launch Xboxu z 8. listopadu na 15. listopad. Nové datum posouvá launch Xboxu tři dny před launch Gamecubu, který se má konat 18. listopadu. Microsoft také oznámil, že začali s výrobou konzole v mexickém Guadalajaru. Továrna je schopna vyrobit přes 100 000 jednotek za týden, což by mělo do listopadu zaručit dostatek konzolí. Znovu však konečné číslo týkající se první dodávky nepadlo.Microsoft plánuje vydat 15 až 20 her do 15. listopadu a více než 30 do konce roku. Cena konzole byla stanovena na 299 dolarů.

Dle zprávy Nikkei Nintendo prodalo přibližně 60 až 70 procent své první dodávky Gamecubu v Japonsku. Publikace uvádí, že společnost prodala mezi 280 a 300 000 jednotkami z 450 000 (původně jich mělo být půl miliónu) za tři dny od launche. Další konzole budou obchodům v brzké době dodány.

Vzhledem k událostem v USA nevyjde v tomto roce PC hra *Die Hard* Nakatomi Plaza. Z důvodu vyobrazení teroristických útoků a exploze na obalu krabice i ve hře, které jsou v tuto chvíli absolutně nevhodné, nebude pro tuto hru ze strany Vivendi Universal ani naší (Bohemia Interactive) žádná PR podpora. Vydání hry je přeloženo na příští rok.

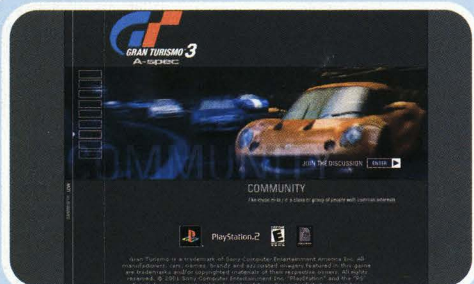
Square oznámili Electronic Arts, že *Final Fantasy X* bude v Americe pro PS2 uvedena v lednu 2002. Hra, ve které se objeví dvě hlavní postavy, Titus a Yuna, je v současnosti dostupná v Japonsku a již se jí prodalo přes 2 miliony kopií od jejího uvedení na trh 19. července. Je to první hra pro PS2, které se prodalo více než 2 milióny kopií. Americká verze bude namluvena veterány v oboru. James Arnold Taylor, který se objevil ve filmu A Moment of Silence, namluví Tita a Hedy Burress, která hrála v televizních seriálech First Monday a Boston Common, poskytne hlas Yuně.

Pevný disk o kapacitě 40 GB pro PS2 by se měl v Americe objevit začátkem roku 2002. Cena pro trh zatím nebyla určena. V Japonsku je již disk k dostání v externím i interním provedení. Externí verze se prodává za 19 000 jenů (150 dolarů), zatímco interní verze pevného disku (tato verze se objeví i v Americe) se prodává za 18 000 jenů (144 dolarů).

Ethernetový/modemový adaptér by se měl objevit začátkem listopadu. Ten by se měl prodávat za 40 dolarů. Adaptér umožní širokopásmové i vytáčené internetové spojení a umožní uživatelům přístup k e-mailu, instant messagingu, brouzdání s Netscapeem a streamování audia i videa, pokud budete mít harddisk. Ethernetový/modemový adaptér bude podporovat hry jako *Tony Hawk´s Pro Skater 3* a *SOCOM: US Navy Seals*.

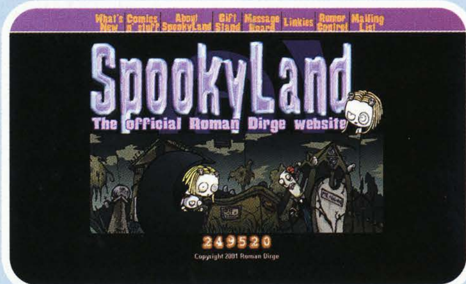
Sega oznámila, že uvede hru *Golden Axe* pro WonderSwan Color. Klasická hra z roku 1989 se poprvé objevila na automatech, poté na konzoli Genesis od Segy a nakonec doznala i počítačového zpracování. Handheldová verze je vyvíjena Segou a vydá ji Bandai. *Golden Axe* pro WonderSwan Color je plánována na jaro 2002 v Japonsku.

WEBOVKY



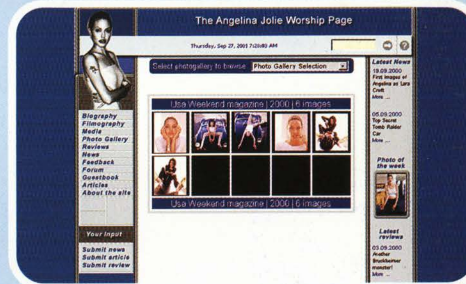
www.scea.com/games/categories/racing/Gt3/

Jaký jiný web by mohl uvádět naší minirubriku představující vám každý měsíc tři zajímavé webové stránky. Oficiální stránka *Gran Turisma 3* obsahuje víceméně to, co se od ní očekává. Kompletní informace o hře, odkazy na herní komunitu a další standardní složky podobných webů. Vše je zasazeno do příjemného, ovšem nijak přehnaně originálního, designu s přehledným ovládáním. Pro fanoušky nejpopulárnější herní trilogie je tato stránka základnou.



www.spookyland.com

Webová stránka výtvarníka Romana Dirgeho, jenž se podílel na filmech Tima Burtona The Nightmare Before Christmas, Beetlejuice, Střihoruký Edward a dále na snímku Addams Family. Jeho rukopis je nezaměnitelný, a pokud vás jeho práce zaujala, je tato stránka ideálním místem, kde najdete přehledně utříděné informace o Dirgeho životě, práci a samozřejmě nechybí celá řada ukázek jeho práce, v mnoha případech hezky rozpohybovaná pomocí Flashe.



www.konni.com/angelina.nsf/pages/index.html

Stránka jistého človíčka, který se patrně jmenuje Konni a který je velkým fanouškem Angeliny Jolie. Po shlédnutí filmu Hackers, kde Angelina poprvé hrála hlavní roli, se rozhodl vytvořit stránku, kde by se lidé mohli o této sympatické herečce něco dozvědět. Časem obsah stránek pěkně nabobtnal a dnes jde o jeden z nejlépe dělaných fanouškovských webů. Najdete zde haldu obrázků, hromadu článků a v neposlední řadě slušnou kolekci videa (většinou ukázky z filmů a rozhovory).

CO JSME PRO VÁS PŘIPRAVILI NA HALLOWEEN?!



Kompletní reportáž z výstavy SpaceWorld 2001
Reportáž z preview konzole Gamecube.
6 dní v Japonsku aneb deníček osamělého novináře v zemi vycházejícího slunce
Survival horor – žánr, který donedávna patřil jen konzolím.

A samozřejmě dýně. Spousta dýní...



VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY

6.999,- Kč





Q-shop

16.999,- Kč



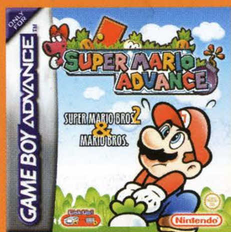
MARIO KART PACK

Konzole Game Boy Advance
s hrou Mario Kart Super Circuit

GT3 RACING PACK

Konzole Playstation 2
s hrou Grand Turismo 3

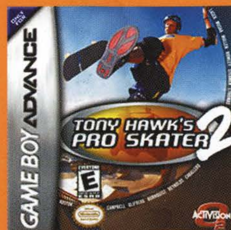
GAME BOY ADVANCE



Super Mario Advance
1.899,- Kč

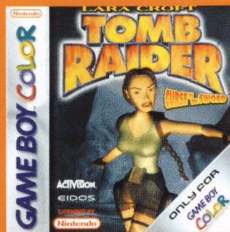


Rayman Advance
2.499,- Kč



Tony Hawk's
Pro Skater 2
2.499,- Kč

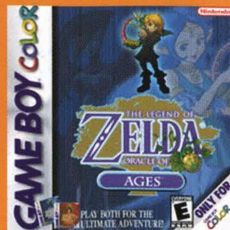
GAME BOY COLOR



Tomb Raider
1.599,- Kč

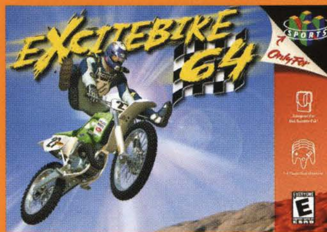


Simpsons
1.599,- Kč

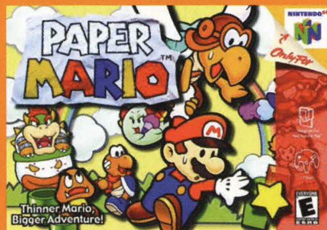


Legend of Zelda:
Oracle of Ages
1.899,- Kč

NINTENDO 64



Excite Bike 64
2.399,- Kč

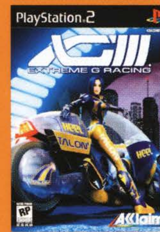


Paper Mario
2.899,- Kč

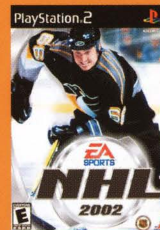


Kirby 64:
The Crystal Shards
2.899,- Kč

PlayStation 2



Extreme G3
2.399,- Kč



NHL 2002
2.399,- Kč



Resident Evil: Code
Veronica X
2.399,- Kč

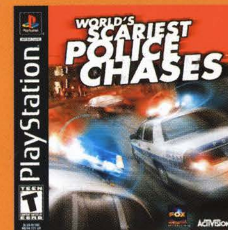
PS one



Spiderman 2
1.999,- Kč



The Italian Job
2.599,- Kč



World´s Scariest
Police Chases
2.599,- Kč

všechny uvedené ceny jsou včetně DPH a platí do konce listopadu 2001

www.qshop.cz
infoline:
02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole Nintendo a Sony
naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz.

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídenská 100, 619 00 Brno
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9

INVEX COMPUTER BRNO
15. – 19. října 2001
stan na volné ploše
před GameHall






GAME BOY ADVANCE